昭和62年5月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻 第5号 通巻53号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 086 486X

Magazine for Personal Compunication

パーソナルコンピュータ情報誌
月刊ログイン

LOGiN

5

シミュレーション大研究2

●大戦略II ●信長の野望 全・国・版
●ディーヴァ ●アート オブ ウォー
●オーガ ●エルスリードに大注目

X68000スプライトエディタ



最新ゲーム徹底解剖!! ●ラプラスの魔
●ファンタジーII ●デスフォース ●上海
●マンハッタンレクイエムが面白いぞ!!

別冊付録 MSX tsūshin



PC-8800シリーズすべての機能が今、新たな次元へ進化した。

65、536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。

PC-88VAは、自然画に限りなく近い640×200ドット画面での65、536色同時表示、640×400ドット画面での256色同時表示など多彩なグラフィックモードが選べます。しかも、新開発16ビットCPU、専用LSIにより、高速描画も実現しました。

パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。

パソコンの表示画面をそのままVTRに収録できるビデオ出力端子の標準装備により、CGや動画を自作ビデオに挿入したり、ゲームの経過をそのまま録画して攻略作戦を練ったりなど、パソコンの楽しさが倍増するとともに創造力もいちだんとかきたてられます。

CPUに16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。

CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30／μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz）を採用しました。また、メインメモリとして512Kバイトの大容量RAMを実装しています。（最大1.5Mバイトまで拡張可・640Kバイトを超える部分はバンクメモリとして使用）

辞書ROM搭載により、さらに充実した日本語処理機能。

辞書ROMによる高速連文節変換を実現した日本語入力フロントプロセッサ（JIS第2水準までの漢字に対応）と日本語対応キーボードにより高速に日本語入力が行えます（V3モード）。

簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供。

標準装備のマウスを使って簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供（別売）。たとえば、マウス操作で画面に円を描き、他のスペースに三角形を描くと、パソコンが円から三角形に変化させながら移動する動画を作成してくれます。

PC-8800シリーズの豊富な資産を継承。

PC-88VAは、ベストセラーPC-8800シリーズの最上位機種として、16ビットにグレードアップしながら、最大限の互換性を保持しました。従来の多彩なソフトウェアや周辺機器（ボード類、外付けFDDを除く）が利用できます。 ※一部ソフトウェアで動作しないものがあります。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社（札　幌）011(251)5531　東北支社（仙台）022(261)5511　東京支社（東京）03 (456)31
中部支社（名古屋）052(262)3611　北陸支社（金沢）0762(23)1621　関西支社（大阪）06 (231)31
中国支社（広　島）082(247)4111　四国支社（高松）0878(22)4141　九州支社（福岡）092(271)77


C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション
斉藤由貴
マウス標準装備

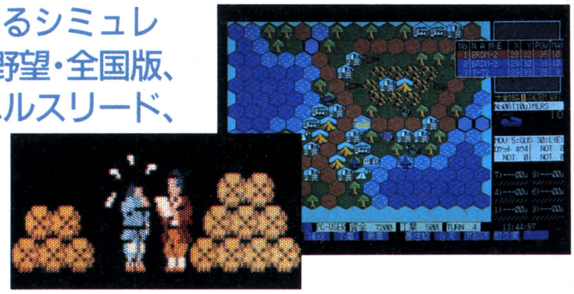
Contents

MAY 1987

204 **特集** ゲームは複雑なほど面白いのだ!!

シミュレーション大研究2

流行のマッタダナカに突入しつつあるシミュレーション。今回は、大戦略Ⅱ、信長の野望・全国版、ディーヴァ、アート オブ ウォー、エルスリード、そしてオーガに注目してみた。標準BASICのパソシミュ2もあるぞ



148 最新ゲーム徹底解剖!!

マンハッタンレクイエム&ラプラスの魔

今月からはじまった新コーナー。発売直前、直後のゲームをバッチリ紹介するぞ。今回は、ジーザス、ファンタジーⅡほか



168 はっきりいって、これももう芸術!

グラフィックツールのビョーブな使い方

174 パソコン通信 ネットワークゲーム2本立てでバッチシ迫る

ダンジョン オブ ケスマイほか

180 時代は16ビットから32ビットへ移りつつあるのだ

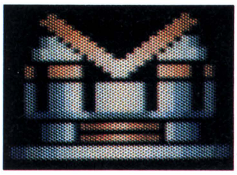
ゲームが欲しいぜMAC2

182 PC-88VAは、なんと16ビットパソコンだった!!

アニメフレーマー大紹介

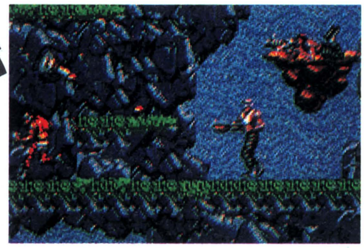
184 X68000の便利ツールを一番のりでリスト公開するぞ

スプライトエディタなのだ



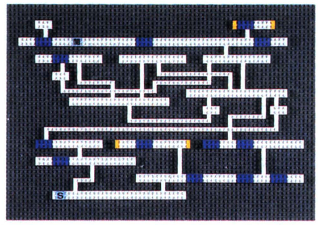
LOGIN

192 おめでたビデオゲーム倶楽部
格闘技ゲームとAOUがジョイントしたのだ!

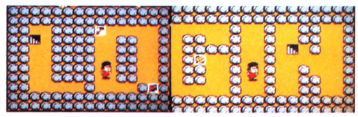


202 ログインソフト初のファミコンゲーム製作秘話だ
メイキング オブ オホーツク

254 ゲームなんでも情報局だよ どっこいしょ
みな様の要望に応えて㊙情報局を大増ページ!



がんばれ! ゴエモンにログイン面があったぞっ!!
特別付録! MSX通信



4 SOFTLOG
SOFTLOG TOP30
BEST 5
SALES20
SPOTLIGHT
U.S.A. TOP20
NEW SOFT

17 SOFTWARE REVIEW
アルゴー(呉ソフトウエア工房)
デウリング(ビクター音楽産業)
ザイダー(コスモス・コンピューター)
谷川浩司の将棋指南(ポニカ)
森田の将棋8ビット版(エニックス)
早指し将棋 将棋大将(昭代産業)
ドラゴンクエスト(エニックス)
ファイアボール(ハミングバードソフト)
君はAVディレクター(イースト)

172 Garbage Collection 香港出張版
最新香港パソコン・ファミコン事情

248 新しき良きアメリカ……
CESで見つけた面白小物

252 ログイン特製ツールの作品大募集
作って楽しむコンテスト開催!!

262 安田均のアメリカゲーム事情
MIGHT & MAGIC

264 ゆう坊の虹色ディップスイッチ
ドラゴンクエストⅡ秘話(中編)

266 海外Garbage Collection
CD-ROMとCD-Iほか

268 オールザットウルトラ科学
わかりあうということ

273 YAMALOG
今月から定例読者コーナーに昇格

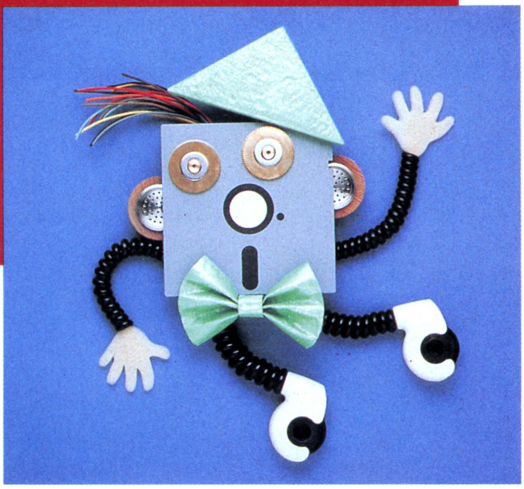
290 DATALOG
CALENDAR
INFORMATION
NEW PRODUCTS
BOOKS
DISC & VIDEO
MOVIE

305 LOGIN SOFTWARE CONTEST
SARNUS(MSX32K以上)
STAR WASSO(PC-8801シリーズ)
Puku Puku(X1シリーズ)

318 LISTLOG
スプライトエディタ
(X68000)
パソコン雑誌
創刊シミュレーション2
(標準BASIC)
SARNUS
(MSX32K以上)
STAR WASSO
(PC-8801シリーズ)
Puku Puku
(X1シリーズ)

COVER
オブジェ/横山 宏
人身御供/ケンツ・キンダー
撮 影/高瀬ゆうじ
デザイン/本間 智嗣
製 版/高松 健二

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111



SOFTLOG TOP 30

1位は相変わらずの強さの"ロマンシア"。これは、まっ、妥当なトコロ。だが、そのすぐ下の2、3位には"信長の野望・全国版"と"三國志"が控え、1位の座を脅かしているのだ！5位以内に2本もシミュレーションが入ったのは、TOP30史上初の出来事。ベスト5にカムバックを果たした"三國志"か、伸び盛りの"信長～"が1位を獲れば、今のシミュレーションブームも本物、といえるわけだね。

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ	T	8インチディスク	8D
3.5インチディスク	3.5D	クイックディスク	QD
5インチディスク	5D	カートリッジ	C
(2DD、2HDを含む)			

人気急上昇 (赤矢印)　ランクアップ (青矢印)

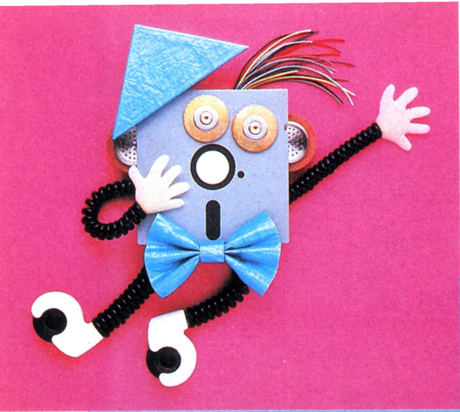
	ランク 今月	先月	ソフト名
	1	1	ロマンシア
ランクアップ	2	4	信長の野望・全国版
ランクアップ	3	6	三國志
ランクアップ	4	8	ドラゴンクエスト
ランクアップ	5	7	シルフィード
	6	5	夢大陸アドベンチャー
	7	3	夢幻戦士ヴァリス
ランクアップ	8	9	ウィザードリィ2
ランクアップ	9	19	アルカノイド
ランクアップ	10	12	ザナドゥ
	11	2	ハイドライドII
ランクアップ	12	13	めぞん一刻
ランクアップ	13	21	覇邪の封印
	14	11	ザナドゥ・シナリオII
	15	15	大戦略
人気急上昇	16	—	ディーヴァ
	17	10	悪魔城ドラキュラ
人気急上昇	18	—	殺人倶楽部
	19	14	太陽の神殿・アステカII
ランクアップ	20	23	アルバトロス

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。
●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計協力店リストは303ページに掲載されています。

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類
日本ファルコム	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、MSX	5,800円(C) 6,800円(3.5D、5D)	
光栄	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	9,800円(3.5D、5D)	
光栄	PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、X1t FM-7、FM-16β、MSX	12,800円(C)、 14,800円(3.5D、5D)	
エニックス	MSX、MSX2	5,800円〜6,800円(C)	
ゲーム・アーツ	PC-8801mkIISR	6,800円(5D)	
コナミ	MSX	4,980円(C)	
日本テレネット	PC-8801mkIISR、X1、MSX	6,800円(C)、 7,800円(5D)	
アスキー	PC-8801、PC-9801、X1、FM-7	9,800円(3.5D、5D)	
ニデコ	MSX	5,800円(C)	
日本ファルコム	PC-8001mkIISR、PC-8801、PC-8801mkIISR、 PC-9801、X1、FM-7	6,800円(T)、 7,800円(3.5D、5D、8D)	
T&Eソフト	PC-8801、X1、FM-7、MZ-2500、MSX	4,800円(T)、6,400円(C)、 6,800円(3.5D、5D)	
マイクロキャビン	PC-8801、PC-9801、X1、FM-77	6,800円(3.5D、5D)	
工画堂スタジオ	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MSX2	8,800円(3.5D、5D)、 9,800円(3.5D、5D)	
日本ファルコム	PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、FM-7	5,800円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	6,800円〜7,800円(3.5D、5D)	
T&Eソフト	PC-8801mkIISR、X1、MSX2	7,800円(3.5D、5D)	
コナミ	MSX2	5,800円(C)	
リバーヒルソフト	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MZ-2500	7,800円(3.5D、5D)	
日本ファルコム	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1	7,800円(3.5D、5D)	
日本テレネット	PC-6001mkIISR、PC-8801mkIISR、PC-9801、 FM-7、X1、MSX	5,800円(T)、8,800円(3.5D、5D) 6,800円(C)	

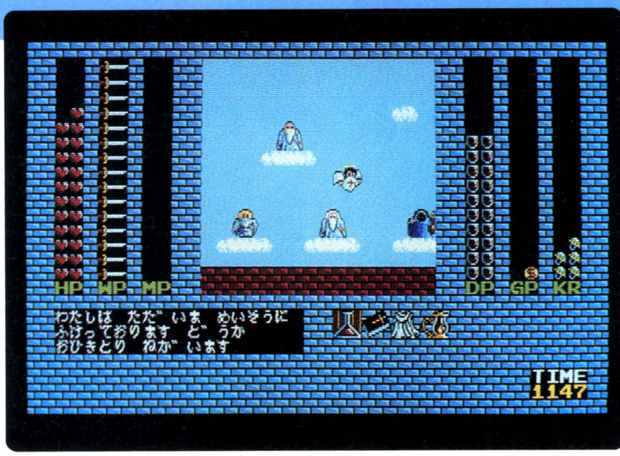
ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名	ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	16	キングコング2	コナミ	26	—	ヴァクソル	ハート電子産業
22	20	ファイナルゾーン	日本テレネット	27	26	トップルジップ	ボーステック
23	—	ウィザードリィ	アスキー	28	—	雀聖	ソニー
24	—	メルヘンヴェールI	システムサコム	29	22	軽井沢誘拐案内	エニックス
25	17	グラディウス	コナミ	30	24	高橋名人の冒険島	ハドソン



BEST 5

1 ロマンシア





激しい追撃なんのその！ “ロマンシア”は健在だい

●アドベンチャー　日本ファルコム

PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、MSX

〝ロマンシア〟で水晶玉がなくても教典の封印を解いてもらえるぞ。DPをゼロにして洞窟へ行き、敵を誘ってきて洞窟の入り口で敵と接触すれば、押されて入れるのだ。洞窟から出るときも同じ要領で。みんなも試してみてね。

長野県　杉浦幹音

同じ日本ファルコムの〝ザナドゥ・シナリオII〟の「2ヵ月連続トップ」を抜いて、〝ロマンシア〟が3ヵ月連続トップを達成！　こうなったら〝信長〜〟や〝三國志〟の追撃もなんのその、〝ザナドゥ〟の「6ヵ月連続」目指して、一気に突っ走っちゃえ！

なんて、半ばヤケクソ気味に書いたけど、「言うは易く、行なうは難し」。2位以下に揃っているソフトと比べてみるとだな、〝信長〜〟はシミュレーションの波に乗って上昇の傾向にあり、かつ〝ロマンシア〟よりも今後の移植機種が増える可能性がある。同じシミュレーションでも〝三國志〟のほうは、すでにMSXにまで移植されているから、横バイを続けそう。4位の〝ドラ・クエ〟はファミコンでの実績があるし、MSXだけのゲームというのは、一時期ポーンと売れる傾向にある。5位の〝シルフィード〟が上昇するには、他機種への移植が必要だろう。

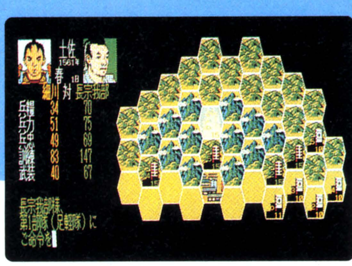
こう考えると、当面のライバルは、やはり〝信長〜〟と〝ドラ・クエ〟。シミュレーションのファンがジリジリと増え続けるか、MSXユーザーが〝ドラ・クエ〟に流れちゃうと、いかに〝ロマンシア〟でも、「4ヵ月連続」はキツイ。来月のベスト5を、刮目して待て！

※画面写真はPC-8801mkIISR版

2 信長の野望・全国版

炭火の人気で、ここまで来ました。あとは1位を狙うだけ、とくらあ！





●シミュレーション　光栄

PC-8801mkIISR、PC-9801、X1

何人でプレイするかを決めるときに、最高の8人を選んで、強い大名を全部自分でやれば、全国統一も夢じゃない！　周りに強い大名がいてウマクいかない人はどーぞ。

千葉県　竹内　修

先月の4位から、今月は2位までランクアップした〝信長・全国版〟。巷(ちまた)のシミュレーションゲーム人気を裏付けるかのような確実なランクアップだ。この調子でいくと、来月か再来月には、ログイン誌上初の「1位＝シミュレーション！」を達成するかもしれない。

50人の武将を好みの名前に変えられたり、各地の方言が楽しめるなど、細かい部分にも凝ってるゲームだということは、周知のとおり。そのなかでもとくにおもしろいのがアニメーション。兵を訓練するとエイヤッとばかりに刀を振りおろすし、暗殺場面になると寝こみを襲われた武将がジタバタしながら息絶えていく。極めつけは『施し』のシーン。民や兵に豆まきよろしく金や米をバラまくのは、戦国武将ならではの豪気な感じで、気持ちがいいぜ！

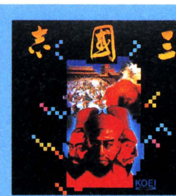
※画面写真はPC-8801mkIISR



●シミュレーション　光栄
PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、X1t、FM-7、FM-16β、MSX

3 三國志

"信長"などに負けてはいられない。中国に咲くロマン、"三國志"復活だ



ドォーンと復活しました、〝三國志〟が。なんと昨年の11月号以来、5ヵ月ぶりのカムバック。淵に潜む竜のごとく時期を待ち、さらに大空へと駆け上がっていくのでしょうか！

このソフトでは、実在の人物をそのままキャラクターとしてゲーム化しているわけだが、ではいったい何年頃までの人物を網羅しているのだろうか。これは三國志ファンならずとも気になるところだろう。

編集部でも冀城の麒麟児と呼ばれた姜維が涼州で210年以降に、晋の基礎を築いた司馬師・司馬昭が司隷で220年以降に、それぞれ在野の将としてゲーム中に現われることを確認している。

短時間で統一することに燃えるのもいいけど、のんびりやって、こんなことを調べるのも楽しいと思うよ。

※画面写真はPC-9801版

〝三國志〟を手にしてからというもの、横山光輝の三国志も、吉川英治の三国志も読んだ。三国志演義も読もうと思っている。あと望むのはNHKさん、人形劇三国志を再放送して！
神奈川県　相沢　望



●ロールプレイング　エニックス
MSX、MSX2

4 ドラゴンクエスト

初心者からマニアまで遊べるRPG、といえば"ドラ・クエ"に決まりだぜ

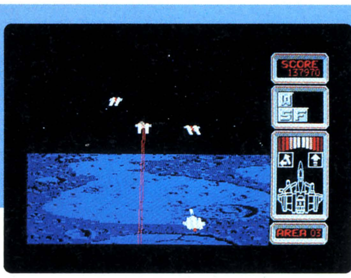


それにしても、〝ドラゴンクエスト〟の人気はスゴイぜ！　ファミコンで発売されてから1年近くたってから移植されたというのに、先月8位に初登場、「へェ、すごいじゃん！」と思っていたら、今月は4位なんだから。

とにかくこのゲームのすごいところは、シナリオ、音楽、グラフィックとも超一流で、なおかつバランスがとれているところなのだ。RPGはプレイが難しいという観念をくつがえし、誰もが簡単に楽しめるように作られているのだ。キャラクター設定は名前入力だけで単純だが、シナリオの奥深さが、RPGをやりこんだマニアにも受けている理由だろう。

ファミコン版では〝II〟が売り出され、ますますドラ・クエの世界が広がっていく。この超エキサイティングなRPG。一度はプレイしてみないとソンだぞ。

きゃい〜ん！　〝ドラ・クエ〟がとうとうMSXで発売！　今までファミコン野郎からバカにされっぱなしだったけど、これで堂々と仲間入りできるのさ。〝II〟も絶対に出してね♡
石川県　照井紀子



●アクション　ゲーム・アーツ
PC-8801mkIISR

5 シルフィード

お待たせ！　新感覚3Dゲームが、や〜っと5位まで上がってきました



「出る出る」と噂されながら、長い間待たされた〝シルフィード〟が、昨年の暮れにやっと発売。と同時に人気もグングン上昇、先月は7位にランク、そして今月は末席ながらベスト5への入賞を果たしたのだ。

このソフトは、3Dタイプのシューティングアクションゲーム。全20面という広大な世界を突破して、宇宙戦艦グロアールを撃破、大ボスのザカリテ(最初にしゃべるヤツね)を、やっつけなくてはならない。長く難しい道のりだけど、ノリのいいBGMと、5面ごとの美しいデモがついているから、撃ち疲れはしても、飽きたりはしないぞ。

発売が1年近く遅れてしまったけど、「前作のテグザー以上のゲームにしよう！」と、細部まで手を抜かずに、キチンと作り上げたゲーム・アーツの心意気を、みんなわかってあげてね！

〝シルフィード〟は広告の大きさに比例しておもしろい。88であそこまでできるとは思わなかった。感動のエンディングは、一見の価値あり。ぜひあなたも見てください。
神奈川県　野尻周志

※各ソフトの最後のコメントは、〝ゲームソフトなんでもご意見板〟あてに送られてきたはがきの中から選んだものです。採用者には、記念品をお送りします。これからも同係あて、ドシドシはがきを送ってください。

Sales TOP20

FM-LAB PiC

ランク	ソフト名	メーカー名
1	★ ディーヴァ	T＆Eソフト
2	ドラゴンクエスト	エニックス
3	三國志	光栄
4	★ 大戦略	システムソフト
5	ウィザードリィ2	アスキー
6	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
7	★ 信長の野望・全国版	光栄
8	スペースハリアー	電波新聞社
9	トップルジップ	ボーステック
10	めぞん一刻	マイクロキャビン
11	アルカノイド	ニデコ
12	ファンタジー	スタークラフト
13	ヴァクソル	ハート電子産業
14	アルゴー	呉ソフトウェア工房
15	天使たちの午後	ジャスト
16	アスピック	クリスタルソフト
17	夢大陸アドベンチャー	コナミ
18	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	徳間書店
19	太陽の神殿・アステカII	日本ファルコム
20	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット

★印は上野さんの注目ソフト　〔2月分売り上げ〕



⬆「万代シティーへお越しの際は、必ずウチにも寄ってくださいね！」と、上野さん。

寒風吹きすさぶ真冬の日本海。甘エビをはじめとした海の幸がとってもオイシイ、冬の新潟市。その中心街、万代シティにある、FM-LAB PiCは北風をモノともしない、あったか〜いパソコンショップだ。

万代シティーはシネモール沿いに新潟駅方面へ100メートル進んだところにあるこのお店は、ハードよりもソフトが中心。「山盛りマシンで、バリバリデモ！」とはいかない代わり、ゲームソフトはもちろん、ワープロをはじめビジネスソフトの品揃えも新潟一だ。

気になるゲームのコトを売り場の上野さんに聞くと、「最新作はもちろん発売日に、しかも品切れにならないように仕入れます」とのお言葉。

万代シティーに寄ったら、絶対にのぞいていってくださいねん！

問い合わせ先　●〒950　新潟県新潟市万代1-2-3野村コープ1F　☎025-243-5135／営業時間10:00〜19:00(水曜定休)

Spotlight

今月の注目ソフトをご紹介

12位　響子サンのご機嫌とりは一苦労。気になる写真はどこかしらん？

めぞん一刻

●アドベンチャー　マイクロキャビン
PC-8801、PC-9801、X1、FM77

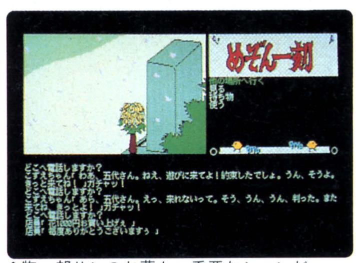
めぞんファンの熱い視線を浴びて、ジワジワとベスト20街道を上ってきたのが、今月12位にランクインした〝めぞん一刻〟。ビッグコミックスピリッツに連載中のマンガのほうは、ついに五代クンと響子サンが心身ともに結ばれ、7年来の想いが実現、いよいよ大ヅメを迎えた(よーな気がする)。

ゲームはというと、原作の進行具合とは別に、単行本の5巻あたり(?)の話を題材にした、マイクロキャビンのオリジナルストーリー。響子サンの秘密の写真をめぐって、ゲームが展開していくのだ。

アドベンチャーゲームというと謎解きがつきものだけど、〝めぞん〟に限っては謎解きよりも、いかにうまく登場人物のご機嫌をとるかにゲームの勝敗がかかっている。響子サンをはじめとする一刻館の住人たちは、一筋縄ではいかない連中ばかり。早いとこ各人の癖を見抜いて、ご機嫌うかがいするのがコツ。ゲーム自体も登場人物同様、ひと癖もふた癖も隠されているぜ！



⬆響子サンはやはり、永遠のアイドルです。



⬆惣一郎サンのお墓も、重要なシーンだ。

読者が選ぶTOP20



ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	三國志	光栄	410
2	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム	201
3	ロマンシア	日本ファルコム	187
4	ウィザードリィ	アスキー	184
5	シルフィード	ゲーム・アーツ	176
6	信長の野望・全国版	光栄	120
7	ウィザードリィ2	アスキー	117
8	大戦略	システムソフト	103
9	ハイドライドII	T&Eソフト	89
10	グラディウス	コナミ	87
11	覇邪の封印	工画堂スタジオ	81
12	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	80
13	ザナドゥ	日本ファルコム	79
14	太陽の神殿・アステカII	日本ファルコム	69
15	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	63
16	ディーヴァ	T&Eソフト	51
17	夢幻の心臓II	クリスタルソフト	48
18	レリクス	ボーステック	47
19	夢大陸アドベンチャー	コナミ	46
20	信長の野望	光栄	41

●得票数　3,033票　　★2月23日現在

先月号で発表したBHS(ベストヒットソフト)大賞とザ・チョイスの各賞、キミの予想は当たっていたかな？　という過去をいつまでも振り返っていられないのが、この業界。プロ野球の開幕と同時に、ゲームソフトのペナントレースである、〝読者が選ぶTOP20〟も開幕だ！

では、'87年度第1回目の投票結果を見ていこう。

栄えある第1位は、光栄の〝三國志〟。昨年度後半からの激しい追い上げで、最終的に3位を奪ったペースを保ち、まずは順当にトップを取った。

2位の〝シナリオII〟、3位の〝ロマンシア〟も健闘したが、兄貴分の〝ザナドゥ〟のようには飛び出せなかったようだ（なんたって、昨年は初めから〝ザナドゥ〟が1,130票で、2位の〝ウィザードリィ〟の369票を離し、勝負が見えていたんだからね）。

今月は2位の倍以上得票した〝三國志〟が「エライ！」けど、その差はひと月で返せる程度。他のソフトのファンのキミも、一生懸命投票してよね！

ゲームソフト なんでも ご意見板

●やったあ！　〝信長・全国版〟で50ヵ国制覇を成し遂げたぞ。プレイは約3週間、ゲーム中では40年かかったのだ。だから50ヵ国モードの場合は、若い大名を選んだほうがいいでしょう。僕は四国の十河でプレイしました。アドバイスとしては、一揆や反乱が起きやすくなっちゃうので属国命令は出さないほうがいいと思うよ。操作が簡単な割には手応え十分。今度は17ヵ国制覇をめざしてガンバルぞ！

群馬県　青木真人

●〝夢大陸アドベンチャー〟で、ワープゾーンの場所の簡単な見わけ方があるのだ！　もし自分が左端にいれば、単なる地割れは（自分がいるのと）同じ左側にできるけど、ワープゾーンは反対の右側に出現する！　逆に自分が右側にいるときは左側に出現するのだ。ただし、洞窟の中や、左と右、交互に地割れが発生するようなところには、ワープゾーンはありましぇん。ハイ、たいへん役に立つ情報でした。

東京都　原田　央

●〝地球防衛軍〟のベストデザインシップコンテストをしてみてはいかがでしょうか？　ちなみに私は、前方に陽子砲を3連装させたスタイルが大好きです。どうせなら敵の機影を3Dで表示してくれたらよかったんだけどね。

京都府　水口喜仁

●PC-88版の〝うっでい・ぽこ〟の必勝法だ！　その1／ドラゴンと海賊キッドはお酒に弱いぞ。その2／質屋に悪の十字架を売るとHPが上がるぞ。その3／スロットマシンをするのには持ち物と関係があるのだ。

兵庫県　中山弘道

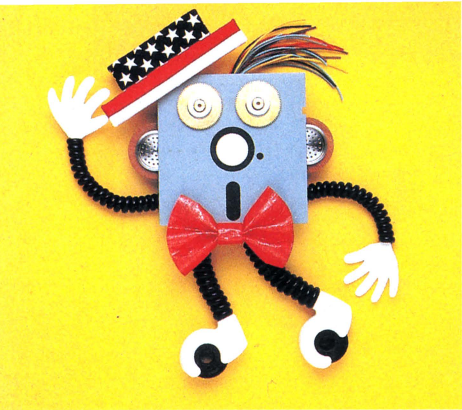
●〝めぞん一刻〟はおもしろいぜ。ファンならぜひやってほしいと思う。PC-88版でセーブしようとするには、『トイレで用を足す』を選ぶけど、このときに選ぶ前にディスクを入れ替えると上半身下着姿の響子サンを見れるよ。

神奈川県　浅井直樹

●〝太陽の神殿〟で、マイコンのコマンドを実行したときに「〜しても意味がありません」と出たら、そのコマンドで何かをするといいです。

奈良県　庄島正明

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報などをはがき（アンケートはがきでも可）に書いて、「ゲームソフトなんでもご意見板」係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。



U.S.A. TOP20

サンフランシスコ、Access to Softwareの2月のセールスランキング

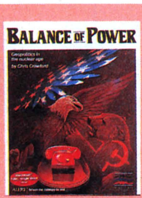
ランク	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	THE BARD'S TALE II	Electronic Arts	AP、C64	$39.95	ロールプレイング
2	BALANCE OF POWER	Mindscape	AP、MAC、IBM、ST	$49.95	シミュレーション
3	S.D.I.	Mindscape	ATARI 520ST	$49.85	アクション
4	KING'S QUEST III	Sierra On-line	AP、IBM、ST	$49.95	アドベンチャー
5	STARFLIGHT	Electronic Arts	IBM-PC	$49.95	ロールプレイング、シミュレーション
6	CHESSMASTER 2000	Electronic Arts	AP、IBM、AT C64、AM	$39.95	テーブルゲーム
7	PHM PEGASUS	Electronic Arts	AP、C64	$29.95	シミュレーション
8	KARATE KID II	Microdeal	ATARI 520ST	$39.95	アクション
9	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	Infocom	AP、IBM、AT、ST、C64	$39.95	アドベンチャー
10	GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	Activision	ST、C64、AM	$49.95	アクション
11	FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	AP、AT、ST、C64	$49.95	シミュレーション
12	ULTIMA I	Origin Systems	AP、AT、C64	$49.95	ロールプレイング
13	AMNESIA	Electronic Arts	AP、IBM、C64	$44.95	アドベンチャー
14	ULTIMA IV	Origin Systems	AP、AT、C64	$59.95	ロールプレイング
15	ANIMATOR	Aegis Development	ST、AM	$79.95	シミュレーション
16	KING OF CHICAGO	Mindscape	MACINTOSH	$49.95	アドベンチャー
17	CHAMPIONSHIP WRESTLING	Epyx	AP、ST、C64	$39.95	アクション
18	DESTROYER	Epyx	AP、IBM	$39.95	アドベンチャー
19	HARRIER STRIKE MISSION	Miles Computing	MAC、ST	$49.95	シミュレーション
20	HACKER II	Activision	AP、ST、C64	$49.95	アドベンチャー

アクション
アドベンチャー
ロールプレイング
シミュレーション
テーブルゲーム
パズル
ツール

先月、アメリカのゲーム市場は活気づいてきたと書いてしまった人の気持ちも知らないで、今月のチャートは古顔ソフトが目立つという落ち着きを見せてしまった。中には、調子に乗ってチャートに飛び込んだ、腰を抜かすほど古いソフトが2本もある。〝Ultima I〟と〝Balance of Power〟だ。〝Ultima〟のほうは、4月号でもチラリと紹介したリメイク版。〝Ultima〟の根強い人気を象徴しているといったところ。ところが、もう一方の米ソの政治的策謀合戦をテーマにしたシミュレーション〝Balance of Power〟ときたら、1985年の発売以来、地味な人気を保ってきたが、この月になって全米のショップでバカ売れするという怪奇現象を引き起こすなんて不気味さを呈している。なぜかというと「イランゲート事件で大統領に不信を抱いたアメリカ国民が、もし自分が大統領だったらどうするかを研究するために、このゲームを買っていく」のだとショップのあんちゃん。かっこいい理屈だが、まんざら大ボラでもなさそうだ。どちらにせよ、こんなことは日本では起こらないだろう。だいいち、国際情勢を遊ぶようなシリアスなソフトは日本にないもんネ。

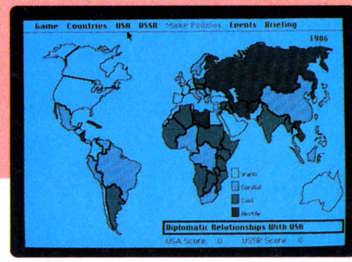
●機種名には次のような略号を使っています。

Apple II——AP
MACINTOSH——MAC
IBM-PC——IBM
ATARI 400/800——AT
ATARI 520ST——ST
Commodore64——C64
AMIGA——AM



BALANCE OF POWER

手に汗握る米ソの緊張、力の均衡。超大国首脳の気持ちがわかった…!?



●シミュレーション
Mindscape
AP、MAC、IBM、ST

シミュレーションゲームというと、歴史上実際に起こった戦争をシミュレートするものが多いけれど、このゲームは違う。プレイヤーはアメリカ大統領かソ連の書記長になって、ひたすら勢力範囲の拡大に努めるのだ。しかもゲームの舞台は1986年から1994年までの9年間。近未来というより、まさしく現在だから、単にミサイルをブッ放して相手を力で負かすというわけにはいかない。そんなことをしたら、米ソの力の均衡（バランス・オブ・パワー）が崩れて核戦争に突入。地球は破滅してしまう。

恐ろしいほどリアルな設定だ。ところが、リアルなのは設定だけじゃない。世界中の国々の外交関係から条約、ゲリラの活動状況、さらに各国の報道など、ディスクに入っている膨大なデータがゲームをより現実的に感じさせる。プレイヤーはこれらのデータをもとに戦略を立て、第3国に軍事援助をしたり、あるいはゲリラを支援したりして、勢力を広げていくのだ。

このゲームをプレイすれば、超大国の最高責任者の気持ちがよくわかる？



Ultima I

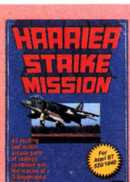
コンピュータRPGのお手本、伝説のシナリオが生まれ変わった。



●ロールプレイング
Origin Systems
AP、C64、AT

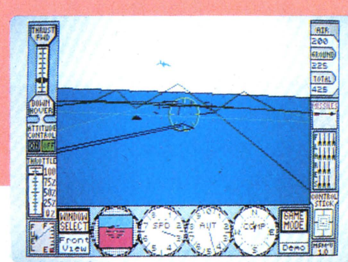
国王ロード・ブリティッシュの治めるブリタニアでは、魔術師モンデインが密かに魔力をつけ始め、この国を乗っ取ろうと企んでいた。そしてついに、自分の力が満ちたと知るや、モンデインは手下をブリタニアに送り込んだ。暗黒時代が始まった……。

そう、これは1980年に発売されたウルティマシリーズの第1弾〝Ultima〟の導入の物語。なんでまた、こんなに古いゲームがヒットチャートに飛び込んで来たのかというと、これが実はリメイク版。つまり、BASICで書かれていたオリジナルを、Ⅳを作ったのと同じ方法でプログラムを書き替え、マップや金属性のコインのおまけまで付けて装いも新たに登場した「オールニューバージョン」なのだ。もちろんシナリオはオリジナルのままだが、今プレイしてみてビックリするのは、7年前のものとは思えないシナリオの良さだ。現代に生まれ変わったⅠは、あらためてその質の高さを教えてくれる。単に懐かしいだけでは、これだけ上位までは上がらない。良いものは良いのだ。



HARRIER STRIKE MISSION

戦闘機好きのためのハリアー試乗会。すっかり"オタク"になれる一本です。



●シミュレーション
Miles Computing
AST、MAC

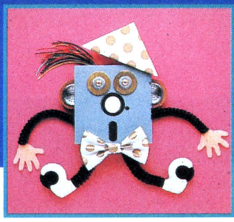
待ってましたと言うか、出るべくして出たと言うか、垂直離着陸ジェット戦闘機ハリアーのフライトシミュレーターだ。

空母から飛びたって、2マイル半離れた目標を破壊して帰る。このテのシミュレーターとしては、まったく標準的なシナリオとサイズ。また、特定の国や指導者をブッ殺すといった毒もない、実にカラリとしたもの。もっとも、このゲームの目玉は、ハリアーを操縦すること。イーグルやトムキャットと並ぶスター戦闘機に乗れるというだけで、このソフトの価値はあるから、特に凝ったシナリオは必要ないのだ。

説明書では、かなりのスペースをとって、ハリアーの構造を紹介している。特に4つのスラストノズルと姿勢制御用ノズルの構造と使い方については念入りで、これを読むだけでも心はのめり込んでしまう。

ゲームとしての色気はないが、シミュレーターとしては十分。この他にも、変わった戦闘機をシリーズとして出してくれたら面白いと、勝手に期待する。

ホッカホカの新作ソフトの情報を、あなただけにお伝えしたい……



NEW SOFT

GANDAHRA
ガンダーラ

先月号のちょうどこのページでアドベンチャーゲームの大作"ジーザス"を紹介したと思ったら、またもやエニックスが新作を発表！　それも"ジーザス"とはまったく違い、同社初のアクションRPGだってんだから大変だぜ！



■エニックス
■PC-8801mkⅡSR
7,800円(5D:2枚組)

先月号に引き続き、またもニューソフトの巻頭にエニックスのソフトがきてしまいました。でもね、こいつぁヒイキじゃないんだよ。今月紹介するソフトの中で、最も期待したいソフトなんだから！

名前からして"ガンダーラ"。何年か前のテレビドラマ"西遊記"のメインテーマ、ゴダイゴが歌って大ヒットした曲と同名のゲームなんだから、ソレにあやかりたい、とゆーわけでは全然ないことは、わかるよね。

では、どんなゲームか？　それを知るには、その特異な世界の設定を知ってもらわなけりゃならない。

その昔、世は邪神によって支配され、悪と荒廃に満ち満ちていた。だが、仏陀が出現すると、その法力によって邪神は一掃され、平和な世へと浄化されていった。仏陀の没後も、その遺骨は8つの仏舎利壺(ぶっしゃりつぼ)に分けられ、8つの世界の仏舎利塔(ストーパー)に安置された。この仏舎利(釈迦＝仏陀の遺骨)の法力によって、肉体の滅びたのちまで邪神は抑えられていた。が、没後1000年を経過するとその法力も薄れ、ついに邪神が目覚めてしまったのだ。

邪神は手始めに、8つの仏舎利壺のうち、仏の力の届かない6つの世界にある壺を盗み出し、重ねてそれらの世界を昔のように荒らし回った！

仏界からそれを見た阿弥陀如来(あみだにょらい)は、虚空蔵菩薩(こくうぞうぼさつ)と不動明王(ふどうみょうおう)に、昔の釈迦＝シッダルダ(幼名)に匹敵する人間を探し出すことを命じた。

しかし、邪神の力は想像以上に強力で、虚空蔵菩薩は重傷を負い、不動明王ともはぐれてしまった。そんな虚空蔵菩薩の前に通りかかったのが、世の乱れを救うために仏を探す旅に出ていたキミの遠い昔の祖先、シッタールだ。

虚空蔵菩薩からすべてを聞き、アイテムを譲られたキミは、平和な世を取り戻すために、3つの使命を受けた。ひとつは、仏の力の及ばない6つの世界を治める邪神を倒し、6つの壺を奪い返すこと。ふたつめは、それを各世界の仏舎利塔へ安置すること。最後は、各世界に捕らえられている本当の統治者、如来を救い、位を受け、仏陀となって全世界を治めること。

邪神との戦いの道は長くツライ。果たしてキミは、仏陀となって、世に平和をもたらすことができるだろうか!?

こんな具合に、世界はめっきり浄土真宗(かどうか、私は知らない)。仏陀に如来に菩薩様にご登場願っているわけだな。これらの仏サマ以外にも、六凡(道)界（地獄、人間、修羅〔阿修羅〕、天上、餓鬼、畜生の各界)、六位(大師、明王、菩薩、観音、加来、仏陀）に末法思想やら転生輪廻の話まで出てきちゃう。悪を倒すための降魔(こう)の剣(けん)で敵キャラをやっつけるのさえ、「命を浄化し、仏へ帰依させるのだ」、という注釈付き。こいつはオチャラケではなく、マジに作ってるんだ！

なぁーんてオドカシ過ぎたかもしれないけど、写真を見てもらえばわかるように、その世界に現われるキャラは、いたってカワイイ。やはりアクションRPGらしいデザインで、決して抹香くさくはないのだ。なにしろキャラデザ

人間界



⬆この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得たり、買い物をしたりできるぞ。



⬆生命力の回復は宿屋じゃない。こんな木のたもとへ行って、しゃがんで拝むのだ。

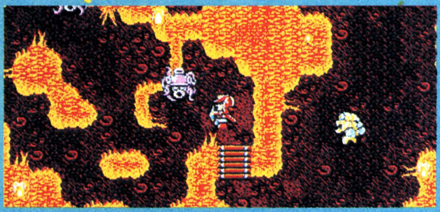
天上界





⬆➡天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。さすが天の上、というだけあって、この世界の地面は雲でできている。

畜生界



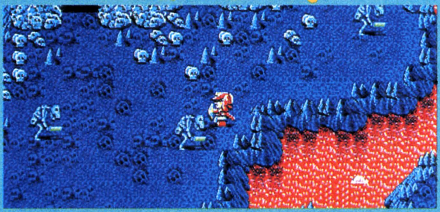
⬆前世の悪行の報いで、人間以外にしかなれなかった者の住む世界。煮えたぎる溶岩が行く手を阻む。

天　畜　人　地　阿　餓

六道界

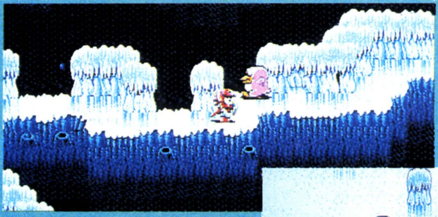
すべての人は、その因業の差によって、死後六道のどこかへ赴く。六道のうち、天上界以外の5つの世界は、すべて苦難の世界だ。でも、そんな世界をゲームの舞台にするとは……。南無阿弥陀仏……。

地獄界



⬆有名な地獄も六道のひとつ。お得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。道端には悪人のシャレコウベも。

餓鬼界

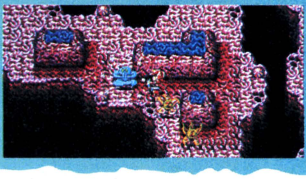




⬆➡生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界。ここでは死ぬこともならず、飢えと渇きに苦しむのだ。

阿修羅界





⬆➡元釈迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界。その阿修羅のように、醜怪な様相を呈している世界だ。

インは、漫画家の槇村ただし氏。彼独特の、ホッペのふくらんだ感じが、このゲームでも生きている。

ゲームの進行は、とてもわかりやすい。まず初めに悪い仏敵(?)を昇天させて経験を積み、数珠に似たビーズを集める。このビーズをお金の代わりとして、より強い剣や様々なアイテムを手に入れていく、というわけだ。その操作方法は、これまでのアクションRPGとさほど変わらないので、もしマニュアルを読まないとしても、すぐにゲームに入っていけるだろう。

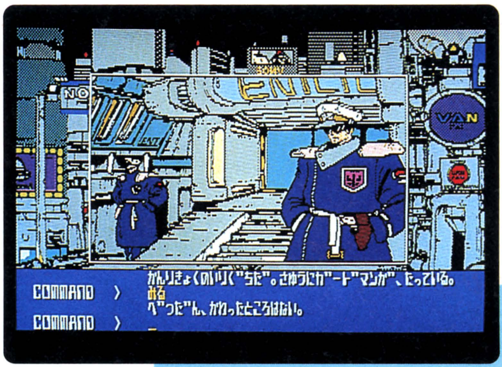
キャラは前述したとおりだが、グラフィックがまたヨロシイ。絵のムード、色彩は写真を見てのとおり、各世界を象徴するようなデザインとなっていて、しかも、このウインドーの大きさで、なんとフルカラースクロールなのだ！

さらにまだ㊙の地下世界はあるし、BGMは16曲も入っているし……。アクションRPGファンなら、〝ガンダーラ〟を見のがす手はない。５月28日の発売日まで、お金を貯めて待つヨロシ！

IMITATION CITY

イミテーション・シティ

未来の地球。有機的なアンドロイドを奴隷のように使い、働くことを忘れた地球人世界。そこで暴走した3体のアンドロイドが脱走した。享楽的な人々には、とるに足らないこの事件の捜査に、あなたは重い腰を上げた……。

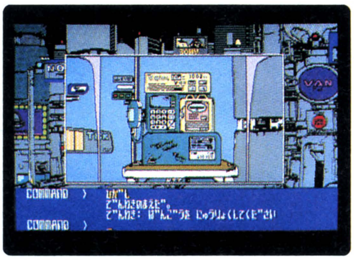


■データウエスト
■PC-8801、PC-8801mkIISR FM-7、FM77、X1
7,800円(3.5D、5D:2枚組)

データウエストの新作〝イミテーション・シティ〟は、堕落した未来の地球を舞台に描かれた、SFアドベンチャーゲームだ。

21世紀、技術力の進歩によって宇宙開発は進み、ふくれ上がったその人口を月や火星へ移住させることに成功した。そして、時が経つにつれ、資源を使い切った地球は、生産力を一切持たず、月や火星の資源と労働力を食い潰すだけの享楽的な純消費星となりさがった。そんな地球での唯一の労働力は〝ドール〟と呼ばれる、意志を持たない有機的アンドロイドだった。

しかし、その製品にも不良品はある。作業中に暴走したドール、逃走したドールは、いつ人間に危害を加えないとも限らないのだ。そんな不良品を捜査し、破壊するのが、キミたち管理局員〝処理士〟の任務である。

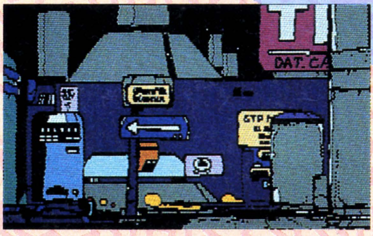


⬆電話は情報を集めるのに役に立つぞ。

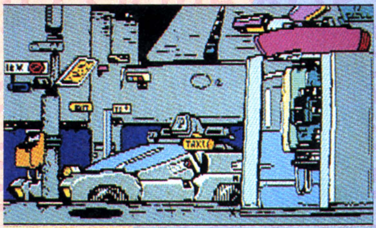
という設定で綴られる〝イミテーション・シティ〟は、ごく近い未来にも関わらず、世紀末的。そのムードは、映画〝ブレードランナー〟に近い。世界の設定もそうだし、有機的アンドロイドや処理士は、まんまレプリカントにブレードランナーだ。

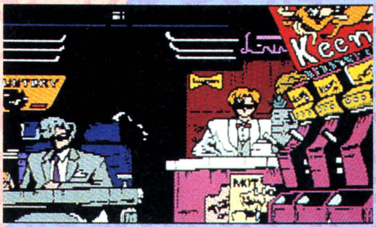
退廃的なイメージのパッケージを開けると、中にはマニュアルの他に〝TOP SECRET〟と書かれた袋が。さらにその中には、ゲームのメモやマップを書き込む『処理士免許証』や、ヒントとなる名刺や写真、マッチなどが入っている。これら、必要なときに見ると大事なヒントとなるのだ。〝覇邪の封印〟のマップのように、ゲームと密接に関係しているわけ。

グラフィックは、「うまい!」という感じじゃないけど、退廃的なムードは伝わってくる。ただ、最近の瞬間的に切り換わるグラフィックを見慣れた目には、1枚の絵を描き、塗るのにかかる約7.5秒はモドカシイ気がするかな。



⬅⬇街の中は、どこも20世紀のゴミ溜めのよう。このグラフィックにこのストーリーだから、もしかすると、ブレ・ランを知っているとヒントになる、ことはないかなぁ……。







⬆パッケージ内の〝TOP SECRET〟の袋に入っているヒント(証拠?)たち。黒い表紙の『処理士免許証』はマッピングやゲーム中の電話番号、メッセージのメモに使える。意味ありげな写真や手紙、血のついたマッチは重要なヒントとなるのだが、ゲーム初盤では使えないモノなんだよね。

ガルフォース

創世の序曲

アニメファン待望の"ガルフォース"、アドベンチャーゲーム編が堂々完成！　普段はライバル同士のソフトハウス8社が共同開発しただけあって、並のゲームにはないおもしろさ満載だ。さあキミも、スターリーフ号に乗り込もう！

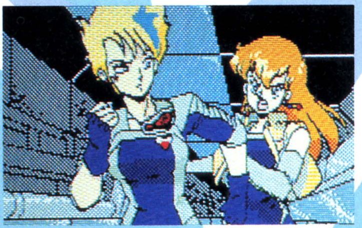


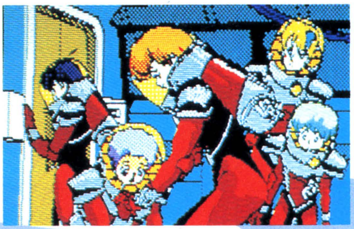
■スキャップトラスト
■PC-8801：7,800円（5D：3枚組、要漢字ROM、要2ディスクドライブ）

上層部の命令を受けて惑星カオスに向かうスターリーフ号では、ある異変が起きていた。惑星間高速ドライブを司るGキャンセラーが、原因不明の事故で故障してしまったのだ。

乗組員であるラビィ、ラミィ、エルザ、ポニー、ルフィ、キャティ、パティの７人は、大急ぎで修理にとりかかるが——。

"ガルフォース 創世の序曲"パートⅠは、こんなオープニングで幕を開ける。


⬆ラビィの制止を振り切って、パラノイド軍に向かうルフィ。このあと悲しい出来事が。


⬆絵はアニメそのまま。キャラクターものは、やっぱこうでなくちゃね。心遣いがうれしい。

プレイヤーは７人のうちのラビィとなって、ゲームを進めていくのだ。

ゲームはパートⅠからパート３の３部構成。Gキャンセラーを修理することがパートⅠでの目的となる。

でも、修理すればそれでメデタシ、というわけじゃない。宇宙空間で立ち往生していたスターリーフ号はいつの間にか敵のパラノイド軍に包囲されていた。このパラノイド軍を倒さないとパート２には進めない、というわけ。

パートⅠは、トントン拍子に事が進む。手順さえわかれば、ものの10分程度で終えられる。ただ、パラノイド軍をやっつけるのは、ちょっとしたコツが必要になってくるけどね。

パート２では、パラノイドがスターリーフ号に……、おっと、ここから先はまだナイショ。原作を知っていれば、だいたいの察しはつくだろう。

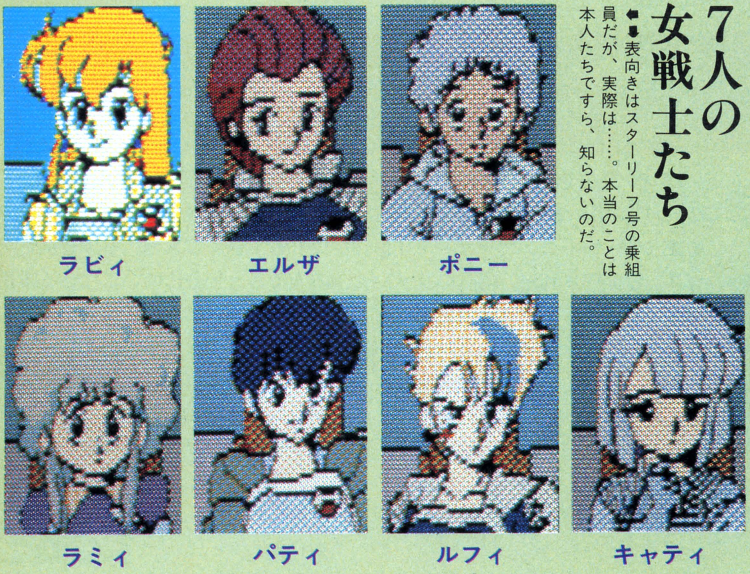
トントン拍子のゲーム進行を助けているのが、コマンド選択式。コマンド入力画面はマルチウインドーになっていて、コマンドを選択した瞬間に、もう次のウインドーが現われている。ゲーム自体がやさしいのに加えて、コマンド処理の速さがうれしい。

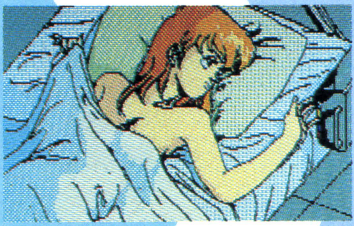
あくまでストーリーの流れに重点を置いているから、難しさや謎解きを期待する人には物足りないかもしれない。その分、誰もが自然にガルフォースの世界に入っていける利点があるのだ。

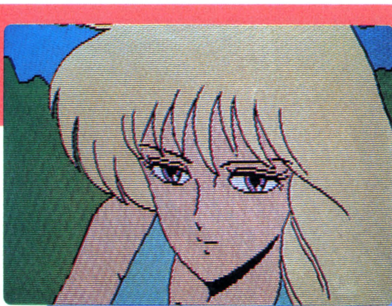
"創世の序曲"の絵は、アニメ版ガルフォースのキャラクターデザイナー、園田氏による、ゲーム用オリジナル。アニメそのままの雰囲気が、みごとに再現されている。ファンは必見ね。

7人の女戦士たち

⬅⬇表向きはスターリーフ号の乗組員だが、実際は……。本当のことは本人たちですら、知らないのだ。




⬆けだるいムードの朝のまどろみのひととき。突然けたたましい電話のベルが鳴る。すべてはここから始まった。平和な日々は来るのか。



グイン・サーガ 豹頭の仮面
栗本ファンには見逃せないアドベンチャーだ！

栗本薫の人気SF小説、「豹頭の仮面」が、D-PHOTONの手によって、アドベンチャーゲームになった！

平和な王国パロの「2粒の真珠」と呼ばれる美しい双児の姉弟、リンダとレムス。彼らの王国は一夜にして敵国ゴーラに滅ぼされてしまう。2人は、辛くも敵軍から逃れたものの、そこは妖鬼が跳梁する恐ろしい森、ルードだった。前に妖鬼の森、後ろにゴーラ軍。2人の絶体絶命の危機に現れた、たくましい肉体と豹の頭を持つ男、グイン。彼は敵か味方か。レムスとなったプレイヤーは、この危機をどう乗り切るか……。

栗本薫の奏る世界を、美しく描いたグラフィック画面は約70枚と豊富。さらに、別売のジャストサウンドを接続すれば、キャラクターがしゃべり出すから、臨場感もバッチリ。栗本ファン必見のアドベンチャーだ。

アドベンチャー
■D-PHOTON(ビクター音産)
■PC-8801mkIISR
7,800円(5D:2枚組)

自己PR伝言板 ついにD-PHOTONブランドより、早川書房の大河ヒロイックファンタジー『グイン・サーガ』がアドベンチャーゲームになった。栗本薫ならではの世界を、D-PHOTONで味わってほしい。(ビクター音楽産業 南 幸樹)



ホールインワン・スペシャル
夢にまでみた、プロとの対戦が実現しちゃう！

〝ホールインワン・スペシャル〟は、MSX用の〝ホールインワン・プロフェッショナル〟を、MSX2用にバージョンアップしたもの。256色モードを活かし、メガROMで武装した、この春注目のゴルフゲームだ。

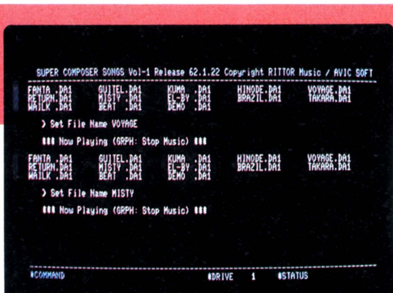
コースは平地コースと海辺コースの2種類、計36ホール。総打数で勝敗を争うストロークプレイ、2人で一緒に回ってホールごとの打数を競うマッチプレイ、100人のプロと対戦するトーナメント戦のうちから好きなモードを選んでプレイできる。

同じホールでも、時間によって風向きや風速が変化するため、よりリアルなゴルフを体験できるのだ。自分だけで楽しまないで、お父さんにも教えてあげようね！



アクション
■HAL研究所
■MSX2
5,600円(C)

自己PR伝言板 とにかくリアル！ 1打ごとに風向きや風速が変わったり、スピンがかけられたり。実戦さながらのゴルフが、きれいな画面で楽しめちゃう！ これはもう、やるしかないゲームですよ。(HAL研究所 森笠恒明)



スーパー・コンポーザー・ソングスVol.1・2
クラシックからジャズまで、幅広い選曲が可能

使いやすさでは定評のある〝スーパー・コンポーザー〟に、ソングデータ集〝スーパー・コンポーザー・ソングス〟が発売された。幅広いファン層に合うよう、スタンダードナンバー主体に構成されているのが嬉しい。

このソフトだけでの自動演奏はもちろん、〝スーパー・コンポーザー〟と合わせて使えばアレンジを変えたり、MIDI楽器と接続して音色を変えることもできる。さらに譜面のプリントアウトもできてしまう。多少音痴気味の人でも、十分に使いこなせる親切ソフトなのだ。

収録曲は、Vol.1が『ミスティ』、『処女航海』、『幻想即興曲』など全12曲。Vol.2も『バード・ランド』、『くるみ割り人形』など、全12曲だ。



ミュージックツール
■リットーミュージック
■PC-8801
各4,200円(5D)

自己PR伝言板 このソフトは〝スーパー・コンポーザー〟をお持ちでない方でも、我社の開発部員がマジで作った曲データ集を聴けるというものです。聴くだけでブッ飛んでしまうこと間違いなしの強力ソフトです！ (リットーミュージック 斉藤京子)

SOFTLOG REVIEW

今月のラインナップ

あの〝ドラクエ″のMSX版が大人気。ファミコン人気にどこまで迫るか!? とゆー感じ。今月はそのドラクエ以下９本をレビューだ。

アルゴー

●ルークとハン・ソロ

ギリシャ神話の世界が舞台になったアクションRPG〝アルゴー″。黄金の羊の毛皮を求めて、イオルコスの王子イアソンの試練の旅は始まった。

呉ソフトウェア工房

5 PC-8801mkIISR:7,500円
※ディスク２枚組、要２ドライブ



デウリング

●白鳥ジュン

吸血鬼の館から幼なじみのアーニャを救い出す、アドベンチャーゲーム。初のスプラッター・シーンが売り物だが、そんなに怖くないから安心ヨ。

ビクター音産クロスメディア・ソフト

3.5 5 PC-8801、PC-9801シリーズ:7,800円
※ディスク３枚組、要２ドライブ、FM音源対応



ザイダー

●加藤潔正

シューティング・アクション＋RPGのぜいたくなゲーム。魔神に荒らされた、惑星ユングを救えるのは、超戦士ザイダーたる君だけなのだ！

コスモス・コンピューター

3.5 5 FM-7／77:7,800円
※２枚組



谷川浩司の将棋指南ほか2本

●野口雷三

麻雀ソフトと並び、将棋ソフトは常に根強い人気。〝谷川浩司の将棋指南″のほか、〝将棋大将″、〝森田和郎の将棋″の３本をまとめてレビュー。

ポニカ

MSX:4,900円
※ほかの２本は本文参照



ドラゴンクエスト

●岡本太朗＆野草薫

ファミコンというメディアを通して大ウケした〝ドラゴンクエスト″の世界。昨年度の名実ともにファミコンナンバー1ソフトのMSX版なのだ。

エニックス

MSX:5,800円



ファイアボール

●由井朝子

従来の平面的なピンボールゲームから画期的な進歩。台を立たせた形でボールが３次元的に飛びかうところが圧巻。グラフィックはさすがAV。

ハミングバード

3.5 FM77AV:5,800円



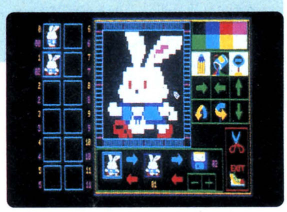
君はAVディレクター

●松田その美

グラフィック・エディタで描いた絵を背景にして、アニメーションを作ろう！〝君はAV～″はBGMもつけられる、FM77AVの総合ソフトだ。

イースト

3.5 FM77AV20／40:12,800円
※要２ドライブ、要マウス

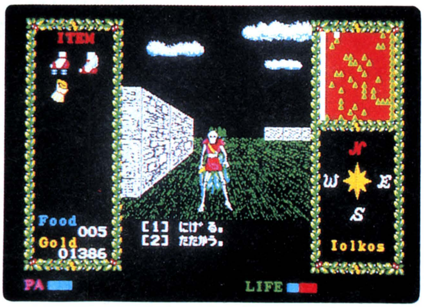


アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

ARGO アルゴー

忍耐と努力で勝負する!! ―ルークとハン・ソロ

アクションRPG〝アルゴー〟は、ギリシャ神話の世界が舞台。王になる資格を持っていることを証明するために、イアソンは「黄金の羊の毛皮」探しの旅に出た。イオルコスの町に始まって、マケドニア→イーデ山への道のりは長い。探せ、毛皮、頑張れ、イアソン!



⬆イオルコスの町で会ったガイ骨男は敵? 画面左には、アイテム、食糧と所持金が、地図を持っていれば右上に1エリア分のマップが出る。左下のバーは相手の生命力。

ハン・ソロ 久し振りだな、オレたちが一緒にレビューするのは。春の日射しを全身に浴びて、心身共に健康な青春を送るのだ! いいか、ヨシッ、それでは〝アルゴー〟にいくぞ、しっかりついて来い!

ルーク ち・が・うっつーの。それは、青春野郎、モリケンさんでしょ。何をそんなに興奮してんのさ。ポカポカ陽気に頭をやられちゃったのとちがう?

ハン・ソロ いやね、生まれて初めてRPGを自力で解いたのだよ。〝アルゴー〟は、一生思い出に残るゲームになるぞ。RPG解法の喜びにバクハツだぁ! なんてな。

ルーク 今度は、岡本〝バクハツ〟太朗さん? もー、まったくぅ。だけど水をさすようで悪いけど、このゲームって難易度的にはそんなに高くないんだよね。なのにこんなに有頂天になるなんて、今までよっぽどひどい目に会ってたんだね。でも、ボク知ってるよ、インターン加藤君にタワーのマップを見せてもらったのを。自力で解いたなんて、よく言うよ。

ハン・ソロ そ、それはだなあ、マップを見せてもらったのは事実だが、あとは全部ひとりでやったぞ。

ルーク たしかに、あのタワーの迷路って変な格好してるもんね。ふつう迷路って、正方形が多いけど、このゲームはそうじゃない。長方形かなと思うと、一部へコんでたりしてね。コツコツとマッピングしてかないと迷っちゃう。しかもそれが8階あるしぃ。

ハン・ソロ そりゃあ、なかにはマッピングが無類の楽しみってヤツもいるだろうが、オレはどうも苦手でな。ゲームによって初めからマップが付いているものもあるし、オレはマッピングがゲームのおもしろさの重要なファクターだとは思わないのだ。

ルーク へへ、言い訳してんの。ボク思うけど、〝アルゴー〟は遊びやすいゲームではあるね。いろんな敵が出てくるし、戦闘シーンでは魔法も使えるし、謎を解く楽しみもあるし、会話してヒントをもらえたりもする。プレイヤーが楽しみにしている要素がうまーく散りばめられてると思う。

ハン・ソロ 面倒くさい手続がないのもいい。ディスケットをディスクに突っ込んで、電源を入れさえすればゲーム開始する。キャラクター・メイキングってヤツもない。もっとも、キャラク



⬆デカキャラは、デカいわりには強くない。全く動かないから、背景の一部くらいに考えて戦えばほとんど楽勝。とはいえ、大っきな敵に勝つのは快感。なかなかニクい演出だ。

ターの名前くらいは付けさせてほしかったよ。キャラクターに名前があるとないとじゃ、ゲームに対する思い入れが違ってくるからな。

ルーク　ゲームにおける自己主張？ボクが気に入ったのは、キャラクターが死ににくいこと。とくにゲームを始めたばかりの頃って、用心深くプレイしないとすぐにゲームオーバーになっちゃうでしょ。ところがこのゲームの場合にはそれがないんだよね。

ハン・ソロ　そう。これは危ないなと思う相手にも簡単に勝てる。ゲームを始めたとたんゲームオーバーでは、やる気がそがれる。それがないのが気に入った。ただしそれは前半の話でね。後半に入っても同じ調子でやっていると、イタい目にあう。だが〝アルゴー〟はゲームセーブが10個できるから、マメにセーブしていけば安心だ。

ルーク　戦闘シーンは大きく分けると２種類あるんだよね。移動モードと同じ画面で戦う〝ザコ敵戦〟と、画面がかわってアクションゲーム的な戦いになる〝デカキャラ戦〟の２つ。さらにデカキャラ戦は、地上、水中、空中の３つあって、水中、空中の敵と戦うには特定のアイテムを持ってないとダメ。

ハン・ソロ　ウイングシューズがないと空中の敵とは戦えないし、トリトンのプレートがないと水の中に入れない。危ない！　と思ったら、戦闘から抜けられるのもいいぞ。

ルーク　このゲームを作った人たちは、きっと最後までゲームを楽しんでほしかったんだと思うな。勝ってだんだん強くなると嬉しいじゃない。すると、よし、もっと先まで進むぞってヤル気が起こるもん。

ハン・ソロ　そうなんだ。そういう意味において、デカキャラ戦というのはいいアイデアだ。突然、大きな敵と出会い、これはヤバいぞと思ってビクビクしながら戦ってみると、どうだい、簡単にやっつけられるではないか。あれはいい。デカいだけに、勝った時は興奮するんだな。

ルーク　でもさ、大きいったって地上のデカキャラって動かないじゃない。口のあたりから火が出るだけなんだもん。なーんだ、絵が大きいだけじゃないかって気がしないでもない。ほかのゲームにも言えるけど、デカキャラが出てくるのが流行みたいになってるでしょ。ボクは、それって好きじゃないな。だって安易じゃない。

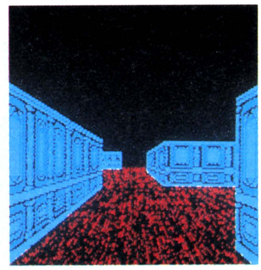
ハン・ソロ　だが、空中や水中のデカキャラはしっかり動くぞ。オレはおまえと違って、デカキャラを登場させるのはうまい演出だと思う。それでプレイヤーを引きつけられるのなら、大歓迎だと思うのだがな。

ルーク　うーん、ゲームのレベルを初級、中級、上級とかに分けるとするよね。ハン・ソロの言うように、初級ゲームにはそれも必要かもしれないね。で、ボクは思ったんだ、このゲームは初級ゲームだと。〝アルゴー〟は、初級ゲームとしてはよくできてると思うよ。でも、シナリオ的にちょっと奥の深さに欠けるかなって感じ。

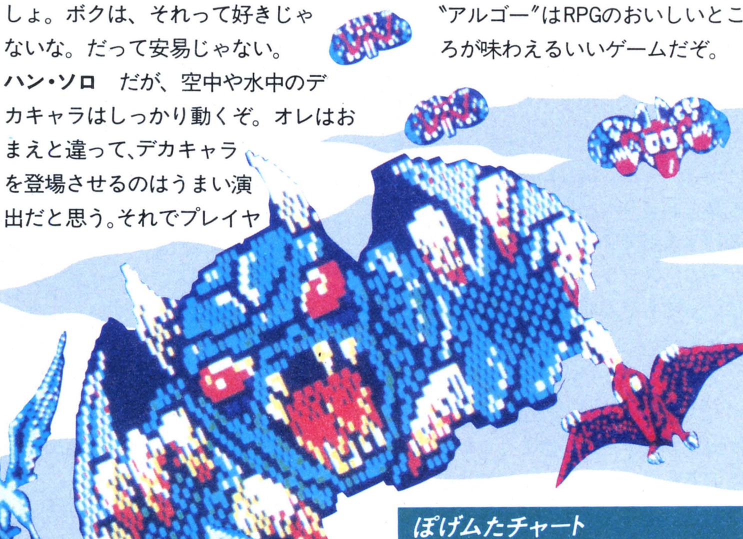
ハン・ソロ　オレもそれは感じた。だが、〝アルゴー〟はRPGのおいしいところが味わえるいいゲームだぞ。



⬆金のゴールドシューズを持ってると空を飛べる。だけど、空もしっかり迷路になっている。



⬆タワーは８階建て。ここまで来れば、ゴールは間近だ。迷路が正方形だと思ったら大間違い。



➡地上のデカキャラと違い、空中のデカキャラは飛び回るからなかなか攻撃が難しい。左端は味方になってくれるはずのペガサス。



⬅地上で出会う人は、ヒントをくれることもある。町には店があり、毒を消し傷を直してくれるまじない師がいる。左が店のオヤジで右はまじない師だ。

ぽげムたチャート



●評価は次の５段階です

問い合わせ先：呉ソフトウェア工房　☎0486-46-0660



デウリング
魔王の館



グログロなスプラッター・シーンが売り物のゲームが出た。〝デウリング〟は、業界初(？)のホラー・アドベンチャー。とはいえ、さほど気持ち悪くはないし、ギャグシーンもふんだんで、なかなか不思議なムードをもっている。

ヤッダァー、マジな顔で迫ってくるんだも～ん!!

➡こあーい顔のおねーちゃんと、虫のオバケのモンスターは、終始マジに迫ってくるの。だからこいつらには気を許しちゃいけません。



スプラッターのゲームが、やっぱし出たあ!!

――白鳥ジュン

エー、お初にお目にかかります。私、白鳥ジュン、別名オタッキー・ジュン。SF映画、コミックス、ロックと何でもマニアしてしまい、お嫁に行きそびれそうな乙女でーす。まずはヨロシク。

ところで、世の中近頃どーゆーわけかグチャグチャのスプラッターなるものがハヤってるんですよね。これはパソコンでも……と思ってたら、やっぱし登場しました。〝デウリング〟ってタイトルを聞いて〝ハウリング〟という狼男変身モノの映画を思い出した人、あなたも私と同じリッパなビョーキ、もといマニアですゾ。ア、でもこのゲーム、スプラッター・ホラーとはいってもそんなにはげしくはないから、ゲェッとした人、安心して。

まずノッケから不気味なボーレイ、実は恩ある博士のなれのはてが出てきてゲームが始まります。そいでもってプレイヤーは何するのかというと、博士の娘で幼友達のかあいいアーニャちゃん（これが少女マンガのよーな女の子）を、吸血鬼の館から助けるのです。

ご想像どおり、館の中にはミイラ男や半魚人やら、モンスターたちがウヨウヨ。こいつらを右へ左へかわして、といってもシューティングじゃあないから、まぁ頭を使ってうまく切り抜けるワケ。で、頭を使いそこなうと主人公は死んで、ゲームオーバー。この死に方がなかなかスプラッターしてます。首切られてオーブンに入れられたり、サカサに吊られて肉をソガレたり、とファンの人にはタノシ～イ殺され方(？)が用意されてるの。

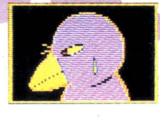
ゲームの進行は、基本的には選択式。だけど、ところどころ自分で言葉を入力する場面があります。これもねー、やっててヒントが手に入るところは楽なんだけど、ナ～ンのヒントももらえない鏡のシーンなんかは、ちょっちツライ。ほとんどインスピレーションの勝負だもんね。あと困っちゃうのが、〝運〟が大きく関係するところ。例えばトランプのシーンでは、モンスターより強いカードを選ばなきゃいけないんだけど、ここで勝つには運に頼るっきゃない。運がよくなきゃラストが見れないなんて、意地悪なゲームだと思い



ドラキュラ館の住人には、ズッコケたのもチラホラ











●ここで紹介するモンスターは、みかけによらずおもしろい。まじめに働いてあげると子豚になり、好物をあげると門の中に入れてくれる大豚、質問に答えるとおどろいてただのカラスになる大ガラス。おかしいね。





⬅狼男は満月になると変身するのです。変身シーンは凝ってます。⬇半魚人は子供をいじめると登場。出会うとヤッカイなモンスター。

ません？

ビジュアルについてですけど、私は山のようにスプラッター映画見ちゃってるから、あんまりしゲェッとはならなかった。でも、まわりの純真な女の子たちはキモチワル〜イ、とオノノいてました。だからけっこうイイ線いってるんじゃないカナ。ただね、「やっとラストに来たよー」とワクワクしてたら、出てきた吸血鬼が案外、迫力なかったので肩スカシ。もうちょっとコアーイのが登場して欲しかったなー。

さっきからスプラッター、スプラッターって連呼してるけど、この〝デウリング〟、マジなだけのスプラッターじゃあないのです。ところどころギャグがちりばめられていて、出された問題にあっさり答えたりなんかすると、さっきまでスゴんでいた大ガラスが、とたんにギャグ・タッチのカラスに変身しちゃったり。ハナッからギャグしてる「モグラ」や「カラカサ」なんかもいます。そりゃー終始、マジなままでスゴンでるのも、なかにはいますけどね。やってみて、「ギャグっぽいのなんかいないじゃないか」、なんて思う人はもう少しガンバッてみましょー。ガンバ!!

あっ、忘れるとこだった。ゲームのお話紹介してないよね。博士のボーレイにタノまれて吸血鬼の館にやってきたプレイヤーは、まず館内に入らなくてはなりません。で、うまいこと入れたら何をするか!? 手っとり早く吸血鬼のいる部屋を探してもよいけどねェ。ひたすらアーニャを探すというのもまたひとつの手です。でも、まずはアーニャと一緒に行方不明になった召し使いを探しなさい（私のいうことを信じなさいって）。ま、あとは色々もらえる物はもらい、取れる物は取って館内をウロウロしてくださいませ。そのうち、道はおのずと開かれる、はずですよ。

ゲームとしては、はっきしいってそんなにムズカシくはありません。けど油断は禁物。前にも書いたように、インスピレーションと運が大きくかかわってくるワケで、やっぱりラストへ行くまでは苦労します。おまけに、せっかくみつけ出したアーニャが死んでしまった、ってなことになることもあったりするのでご用心。

ウ〜ン、スプラッター・ファンの私としては、モンスターくんたちの迫力が今ひとつ物足りなかったなぁ。でもラストの意地悪さは好きよっ。ゼータクいわせてもらうなら、今度はオープニングからラストまで、すべてリアルにグチャグチャしていて怖〜い、そんなゲームを期待したいのよね。コレッてやっぱし、し、ビョーキなのかしらん。



⬆不死身のミイラ男も、弱点さえ知ってれば怖くない!?



⬆妖女のお部屋。ここに入る時にはアイテムをソロエておくと楽です。でも持ってなくても運さえよければＯＫ。

こらこらこら道草はダメよ

ギャグタッチのコイツらに出会ったら、ほとんどは横道にソレてると思いましょーね。









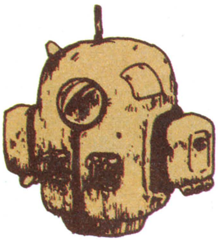
問い合わせ先：ビクター音楽産業（株）PS制作部 ☎03-406-0002

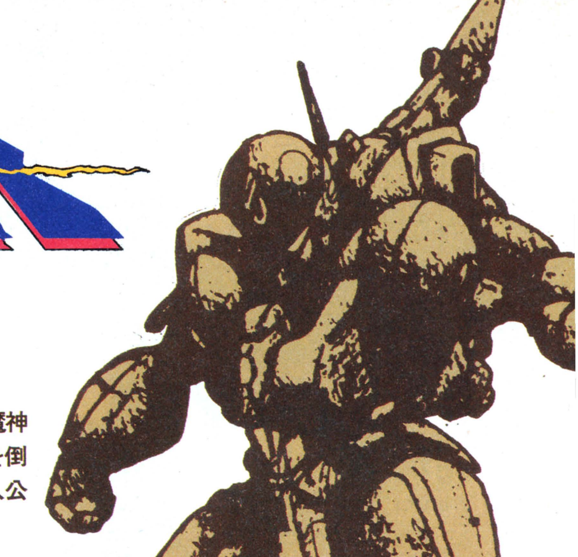
超戦士

ZAIDER

ザイダー

大惑星ユング
〔魔神の侵攻〕





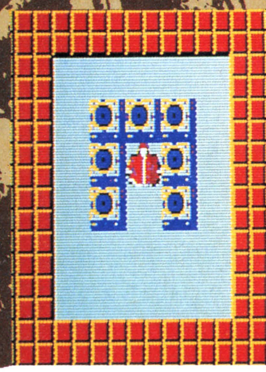
自然と科学が調和した理想郷、惑星『ユング』が魔神に侵略された！　ゲームの目的は、そう、魔神を倒すこと。いつもハツラツ、インターン加藤が主人公ザイダーになり、激しい任務を楽しく遂行だ。

マップはとても広いけど、難易度は「中」ってとこかな——加藤潔正

どーも、『ゲームなんでも情報局』でおなじみ、加藤〝インターン〟潔正でございます。このページに出るのは久し振りなんで、少しキンチョーしてます。実はこの号の発売日の次の日って、僕の50回目の誕生日なんだ（ウソ。ほんとは22回目)。だから、今月は特に張り切ってます。



⬆見よ、これが愛機〝ビグラス号〟のトレーサービームだ！　グッとくるねェ、この威力。

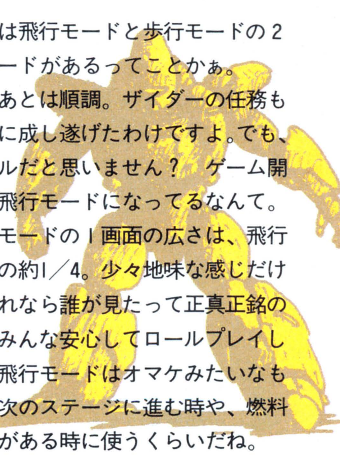


⬆各ステージにひとりずつ、謎のヒント男がいる。敵か味方か、一体何者なんでしょう？

このゲームって、たしかRPGだって聞いてたのに、プレイしてみるとどう考えてもシューティングゲームなんだよね。でも、ジャンルなんてどうでもいいじゃない、なーんて思ってやってたわけ。だって8方向スクロールは滑らかだし、サイコガンみたいに曲射できるビーム砲がすごいんだもの。これはほんと、感動的。こいつを撃ってると、とっても気持ちいいんだ。

ところが、いい気になってバシバシ撃ちまくってたら、3分後に空中分解しちゃってあえなくゲームオーバー。どうも燃料が少なすぎて、長時間の射撃に耐えられなかったらしいんだ。

そこで僕は考えた、飛ぶのが無理なら歩いてみよーってね。そしたら、歩けたんですよ。なーんだ、ようするに、このゲームには飛行モードと歩行モードの2つのモードがあるってことかぁ。



そのあとは順調。ザイダーの任務もみごとに成し遂げたわけですよ。でも、イジワルだと思いません？　ゲーム開始時に飛行モードになってるなんて。

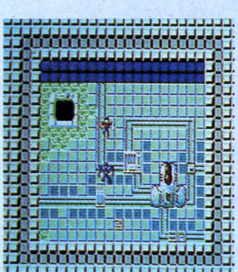
地上モードの1画面の広さは、飛行モードの約1／4。少々地味な感じだけど、これなら誰が見たって正真正銘のRPG。みんな安心してロールプレイしよう。飛行モードはオマケみたいなもので、次のステージに進む時や、燃料に余裕がある時に使うくらいだね。

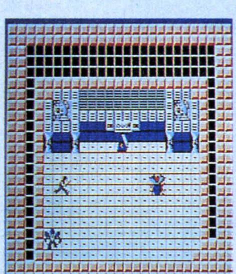
このゲームは、8ステージで構成さ

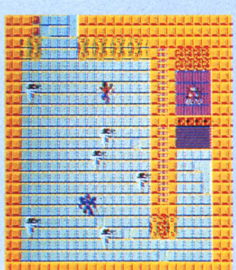


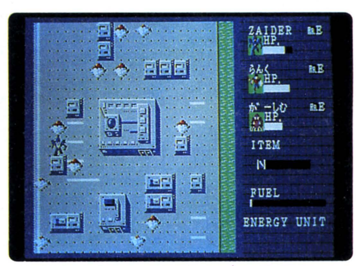
ステージクリアーの必要条件

1ステージクリアーするには、各ステージにある〝コア〟を破壊しなければならない(写真左)。それに、アイテム(写真中)を取らなくては、後々苦しい。必ず、全部取るようにしよう。やや、あんな所に味方もいるぞ(写真右)！　可能な限り手を組んで、魔神を倒すため、共に戦おう！









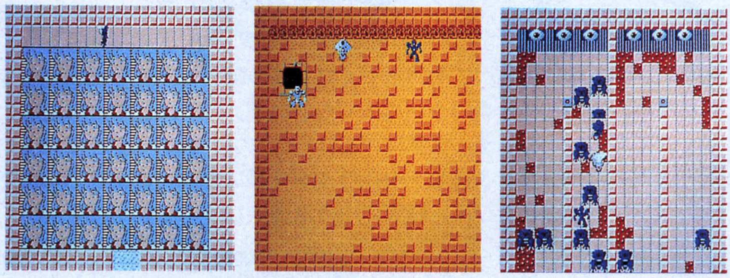
⬆こういう大きな建物の中に、コアがあるにちがいない。勇気を出して、入ってみよう。



➡別に、カニ道楽の順番待ちってわけじゃない。これが最後の戦場なのだ。よおし、それじゃ突っ込みますかぁ！

建物の中は意地悪でいっぱい！

地雷あり、レーザーありの建物内部も、終盤になると、ますますカゲキに。苦労してたどり着いたのに、意味のないシャレの部屋(写真左)、出口が見えているのに、進めない迷路もどきの部屋(写真中)、そして、細い通路に極端な数の敵が待っている(写真右)ことも。閉口しちゃう……。

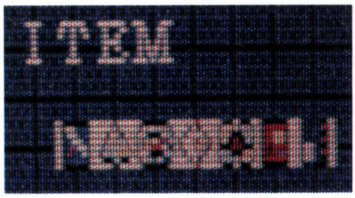


れていて、8ステージ目に魔神がいるんだ。各ステージを順番にクリアーしてかなくちゃいけないんだけど、その条件は各ステージに1個ずつあるコアを破壊すること。でも、例外もあるから注意したほうがいいよ。

初めはひとりだけど、途中で仲間ができるのが〝ザイダー〟のひとつの特徴だね。魔神につかまった戦士を助けると仲間になってくれるんだ。ただし2人まで。つまりチームプレーができるわけだけど、仲間を大切にしようなんて考えることは全然ない。各ステージに仲間にできる戦士が3人くらいずついるから、仲間を取っ替えひっ替えしてどんどん先に進もー。「自分さえ無事なら」の精神でいいと思うよ。

建物も含めて、地上マップの広さはなかなかのもの。僕はRPGをプレイする時、どんなディスクの何枚組かを頭に入れて遊ぶんだ。ディスクの容量を考えるわけなんだけど、このゲームに関しては失敗だった。ただでさえメモリを食うアクションRPGなのに、この広さは何なんだ、って感じだね。よくディスク2枚に入ったもんだなあ。

全体的にみて、このゲームはよくできていると思う。操作はシンプルだし、キャラの動きはカワイイし、難易度も



⬆これが取るべき全アイテムだ。すべて持ってないと、最後の勝利はつかめないぞ！

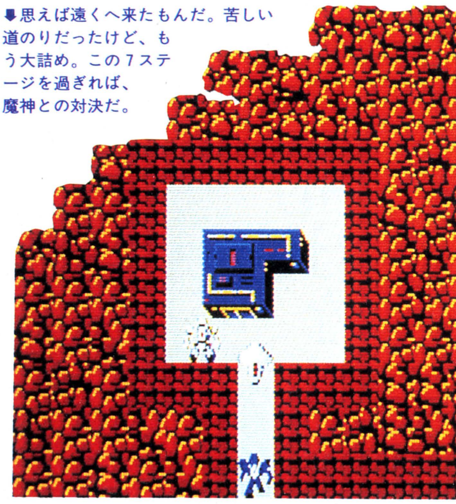
手頃で遊びやすい。極めつけに、松本さとりちゃんのレコードも付いてる。民謡と三味線が特技だというさとりちゃんを、みんなで応援しよー……ン!?

といっても、手離しでホメっ放しってわけじゃない。次のステージに進んじゃうと前のステージに戻れないっていうのは、どう考えてもツライよ。アイテムを取り忘れると、泣く泣くリセットして初めからヤリ直ししなくちゃいけないんてさ。それと、飛行モードがイマイチ中途半端な気がするな。これがなくたってゲームは進行するわけだし、何かしら意味を持たせたほうがよかったような気がするね。

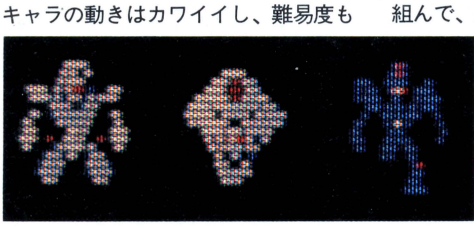
ほめたり、ケチをつけてみたりしたけど、FMユーザーにとってこのソフトは買いだと思う。レコードも付いて7,800円なら、納得できるんじゃないかな。で、買った人は、じっくり取り組んで、是非、感動のエンディングを味わってほしいと思います。前にも書いたけど、そんなに難しくないから、きっとキミにもできるさ。

ザイダー・シリーズのもうひとつのゲーム〝バトル・オブ・ペガス〟は、何故かMSX版。今、移植中だとしたら、早いとこお願いしますね、コスモス・コンピューターさん。ザイダーになりきってる僕の胸は、とてもウヅイてます。

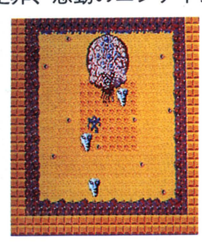
⬇思えば遠くへ来たもんだ。苦しい道のりだったけど、もう大詰め。この7ステージを過ぎれば、魔神との対決だ。







⬆ずらりと並んで、ハイ、ポーズのザイダーとその仲間たち。



⬅出た、魔神！こいつを倒せるかどうかは、君次第だ。

問い合わせ先：(株)コスモス・コンピューター　☎03-770-1821



将棋知らずとも乞う、ご拝読!

将棋!? やらないよお。でも待ってくれ。駒の動かし方ぐらい知ってるだろ、たぶん。そういうレベルでもいいぞ。パソコンの将棋は弱すぎてちょっとね。その言葉は、これらのソフトを試してからだ。最近遊べる将棋ソフト3種を、中年ライター野口雷三が首実験。新作将棋ソフトが出るたびに、確実に中身は進歩しているようだぞ!

ぼちぼち、買っても損はないな——野口雷三

〝コンピュータによる人工知能の開発〟などという大見出しを見ても、あんまり身近じゃないねえ、関係ないねえと思ってしまう。株とか投資とかをやってる人なら、そうかあじゃあ先行投資だ! なんて興味もわくんだろうが、中流の上の平均的中年サラリーマンには、ほとんど直接的には関心ない。ただ、最近の若いモンにはバカにされたくないので、上っ面ぐらいは知っておくことにしておくが。

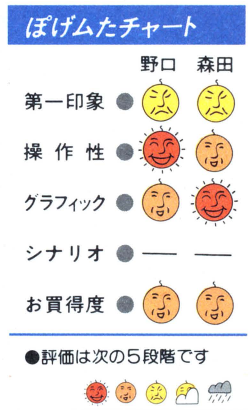
さて、そういったニュアンスを持つ〝人工知能〟。しかし、それをとても身近に感じるときがある。ちょっとかじり始めたパソコンで遊ぶ、テーブルゲームの類(たぐ)いである。厳密に言えば、専門職の人が言う人工知能なんてものとはすごくかけ離れたものなんだろうが、こちとりゃあ素人(しろうと)。相手を感じる、モニターの向こうに人気(ひとけ)を感じりゃあ、おおこういうのが人工知能なのかなあと思ってしまっても、しかたがなかろう。別に人に触れ回るわけでもなし、自分の心の中で「こういうのが、人工知能なのかなあ」と思っても罪はあるまい。コンピュータが人間的に相手になってくれる。現在のところ、ゲームが一番てっとり早く、その感覚を憶えさせてくれるジャンルだ。素人にとっては、ね。

谷川浩司の将棋指南

●ポニカ
MSX:4,900円(C)



対局だけでなく、棋譜、保存、手合いの選択など、学習にも使える。ただデータのセーブがカセットテープではあるが。初心者には十分な相手。



ところで、今回は将棋の話である、将棋の。駅前のなんとか将棋倶楽部(クラブ)にたまに顔を出してみると、まあみんな指してる指してる。でも、我々のような、駒の動かし方を知っているっていうのにちょっと毛のはえた輩(やから)には、そういう場所って、将棋6、世間話4だな。でもね、あいつには負けたくない、なんて感情は子供みたいなもんだね。すごくある。で、1人で練習。日曜日の朝はテレビの対局を見る——なんか年寄りクサイ話ばっかりで、ごめんよ。

1人で将棋が指せるってことで、もう2年ぐらい前かな、パソコンの対局将棋ソフトが出始めた。でも、ほんとまるっきり憶えたて、銀って後に行けないよねえ、みたいなレベルの人ならともかく、ちょっと知ってる人にとっちゃあ、相手の〝あ〟の字にもならないものばかり。パソコンじゃあ、こんなものかなあやっぱり、と、半分あきらめてたよ。

聞いた話だと、欧米でのチェス、これにはたいそう強いコンピュータソフトがあるんだってね。大型コンピュータを使って、有段者に勝つ、なんていうこともあったらしい。でもね、チェスと将棋、まったくちがうんだ。チェスは取った相手の駒は取ったまま。でも、将棋は取った相手の駒を、また攻撃なり防御なりに使えるわけ。序盤ならともかく、中盤、終盤になってくると、チェスと将棋じゃあ天文学的な数字のレベルで手の数がちがってくる。

そんなこともおぼろげに知ってただけに、パソコンで将棋なんて、と思ってたんだけど、あの〝森田の将棋〟PC-9801版をちょこちょこと触らせてもらったとき、あ、これはもしかすると、と思ったんだな。これは、初心者なら負けちゃうぞ。自分も初心者なんだけども。そう思った。

それ以来、パソコンの将棋ソフトが出るたびに、一応見るようにしてきた。その成長を見るためにね。

子供がMSXを持ってる。MSXにも、将棋のソフトがちゃんと出てるんだなこれが。〝谷川浩司の将棋指南〟。カートリッジだから立ち上げが楽。レベルは3つ。人間、コンピュータとも2枚落ちまで駒の設定を変えられる。で、指してみた。普通に指して、勝ちました。だいたい90～100手ぐらいかな。急げば、もうちょっと早くなんとかなるかもしれないけど、正攻法で攻めるとそれぐらいだな。自分がアマチュアの何級とか知らないんだけど、憶えたての子供の相手に十分なってくれる実力には、はっきり言って驚いた。操作性もいい。ただひとつ、谷川名人の相手の女子学生の顔、どう見ても日野皓正に見えてしまうのだが……。

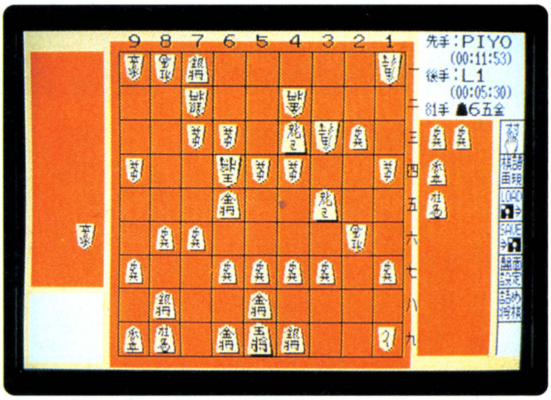
続いて、〝森田和郎の将棋8ビット版〟だ。パッケージの裏に、8ビット史上最強の将棋ソフト！　と書かれている。どれどれ、ほお。かなり駒損、駒得を考えて指してくる。それがクセのように感じる。レベル1では、私、勝ちました。最強というだけあって、こっちがうっかり失敗した手を指すと、そこからドドドと寄ってくる。だいたいあそこら辺に打ってくるな、と、思ったところにピシピシ打ってくる。もう完璧にこちらの勝ちが見えているのに、ピシピシ駒を打ってくるのが、ちょっといさぎが悪い感じもするが、最終の形になるまでに人間側が誤るかもしれないので、そうなってるんだろう。レベル3でも指してみたが、こりゃあちょっと時間がかかりすぎる。

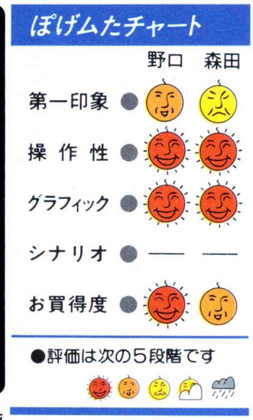
最後、異色ソフトだ。〝早指し将棋 将棋大将〟。こりゃあ将棋のアクションゲームだ。このソフトに長考は禁物なのだ。第1段階で持ち時間が1分。そして40秒、20秒、10秒……。　指してみてそんなに弱くないとは思うが、持ち時間制というのが気に入らない。もちろん時間切れの時点で、人間の負け。操作性もあまりよくない。次回作に期待したい。

でも、パソコンの将棋ソフト。まだまだ強くなりそうだ。あと、5いや3年だな。日本人は、本当にかしこいなあ。

森田和郎の将棋8ビット版

●エニックス
PC-8801：7,800円（5D）

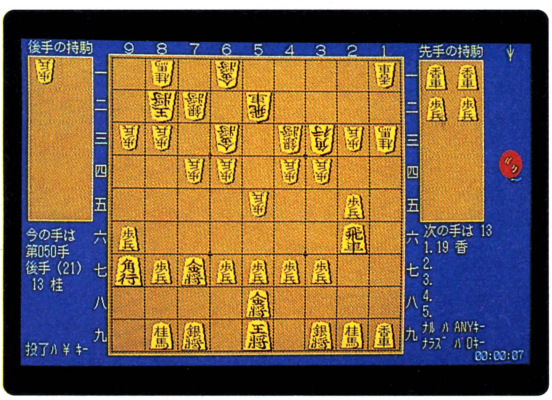


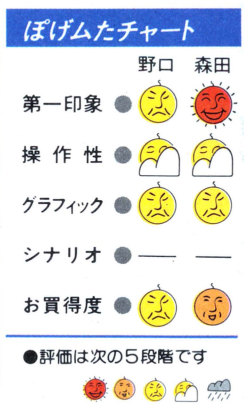


これはおそらく8ビット機では最強だ。詰将棋を解くモードはとても便利（?）。通信機能も付いており、電話を使っての対局というのも可能。

早指し将棋　将棋大将

●昭代産業
PC-9801：7,800円（3.5D、5D）





完全時間制限の早指し。画面右の風船が上まで行ったらアウト（！）。早指しのおかげで、用途が非常に限定されてしまった。弱くはないけど。

問い合わせ先：㈱ポニー　☎03-221-3161、㈱エニックス　☎03-366-4345、昭代産業㈱ソフト開発部　☎0776-53-2642

ドラゴンクエスト DRAGONQUEST

古、アレフガルドの地は闇に包まれていた。しかし伝説の勇者ロトが闇の支配者であった魔王を倒し、光の玉で魔物たちを封じこめ、この地に平和をもたらした。長い間平和であったアレフガルドに突如現われた魔の権化・竜王。光の玉は奪われ、再びアレフガルドは魔物があふれた。竜王を倒せるのは勇者ロトの血を引くキミしかいない。戦いの旅が今始まる――うん、カッコイイ。やっぱり"ドラクエ"は最高なのだ。



⬆アレフガルドの広大なマップと魔物たち。旅を開始するラダトーム城付近は、比較的弱い敵（スライムなど）ばかり登場し、城から遠くなるほど強くなる。だから、確実に主人公キャラクターを成長させることができるのだ。

今さらながらのドラクエ対談
――太朗&薫

〝ドラゴンクエスト〟といえば、昨年彗星のごとくファミコン界に登場し、ファミコンの新しい境地を開いたとまでいわれる超話題ソフト。最近発売された〝ドラゴンクエストII〟に至っては、客がソフトを求めてショップに殺到するという異常な人気ぶりだ。こんな社会現象を巻き起こすゲームソフトはほかにはありませんぜ。ということで、MSX版ドラクエも発売されたことだしと、おなじみバクハツおじさん、岡本太朗と、彼の隣人でバリバリのファミコンユーザーである野草薫が、ドラクエの魅力について語り合っちゃおう！　と、MSXに向かい合い、迫熱の論議を開始した。

太朗　やぁ薫くん、久しぶり。元気だったかい？

薫　お隣同士で久しぶりもないでしょ、先生。でも、先生の家にお呼ばれするなんてめったにないことですよね。どーせまた、ご自分で対処しきれない問題を抱えて、ワタシに手伝ってほしいってことなんじゃないですか？

太朗　（図星！）ま、まぁお茶でも飲んで……。実はだね、〝ドラゴンクエスト〟についてなんだがね……。

薫　あっ、あれはいいソフトですね。ワタシ、今〝II〟のほうをやってるんですけどロンダルキアの入り口がなかなか見つからなくて。でも紋章はですね。

太朗　イヤイヤ、今日は〝ドラゴンクエスト〟のほうについて君の意見を聞きたいわけなのだ。君ならファミコンでやり込んでいるだろうと思っているのだがね。

薫　ええ、もちろんやりました。もう、最後の最後まで気の抜けない、非常にエキサイティングなRPGでしたね。グラフィック、シナリオ、音楽とも非の打ちどころがない。特にシナリオの奥深さには感服しました。

太朗　なるほど。で、MSX移植のほうはどうだい。やってみたかね？

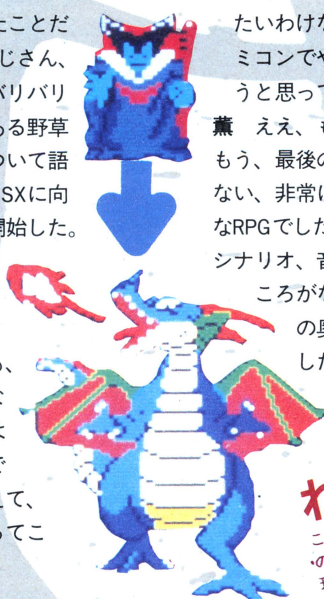
薫　ええ。もう、まったくおんなじなんですよね、ファミコン版と。なにしろファミコンで使った「復活の呪文」が、MSXでも使えるんですもの。だからワタシ、レベル18まではファミコンでやって、あとエンディングまではMSXでやっちゃったんです。

太朗　私は、ファミコン版はあまり知らないのだが……そうか、まったく同じなのか。フムフム。

薫　はい。登場するキャラクターからメッセージまで。でもMSXはドットが粗いせいか、あっという間に目的地に着いちゃうんです。

太朗　そういえば、そうだ。それにあのスクロールは、ちょっと目によくない感じだな。特にマップ上を歩くシーンなどは、大地が揺れてるように見えてしまう。

薫　それは、まあMSXでは仕方のないことなのかもしれませんけどね。



わしが竜王じゃ!
このゲームのクライマックス、竜王との戦闘。上の竜王を倒すと正体(下)を現わすのだ。最後の最後までハラハラしどおし。このテクニックはさすが。







⬆このマルチウインドーも、ファミコンでは画期的な試みだったのだ。写真はMSX版のほうだけどね。

太朗　うむ。しかし、ファミコン版のほうは，敵から攻撃を受けると画面が揺れるが、MSX版は周りの枠が赤くなるだけだそうだね。

薫　そう、その辺にもうちょっと工夫がほしかった気がしますね。戦闘シーンの緊張感が半減してしまった感がある。敵キャラのバリエーションは、ファミコン版と同じく多いですけど。

太朗　なるほど。ところで、ファミコン版にしろ、MSX版にしろ〝ドラゴンクエスト〞がこれほどウケている理由は何だと思うかね。

薫　以前は、ファミコンで完璧なRPGができるなんて、誰も思ってなかったんじゃないでしょうか。RPGってのは難しいというイメージがあったから、ファミコンユーザーが興味を示さないことを憂慮して、なかなかファミコンのソフトハウスがRPGを作りたがらなかったようだし。そこにドラクエが登場して、カートリッジで、しかもセーブ機能まであるってんだから、話題にならないほうがおかしいですよね。

太朗　ウム。なるほど。

薫　フツーのRPGってキャラクター設定やら、魔法の種類やらで、とにかくとっつきにくいって印象ありますよね。

太朗　その点、ドラクエのシナリオの組み方は非常にファミコンユーザーの心理をついていると言える。RPGを全く知らない人でもスッと入っていける世界を、さりげなく作ってあるんだからな。

薫　シナリオに堀井雄二、グラフィックに鳥山明、音楽にすぎやまこういちと、知名度のある一流の人々を起用したのも、成功の一因と思われますね。

太朗　プロパガンダ性と技術面が完全に融合した結果、あの人気ソフトが生まれたというわけか。

薫　ファミコン版からMSX版に移植されるというのは極めて珍しいですけれど、それはドラクエがいかに完成度の高いRPGであるかを証明してるといえるのではないでしょうか。

太朗　そう、しかもいっさい手を加えずの移植というのだから、エニックスの自信のほどがうかがえるな。現にMSX版の人気も高いようであるし。

薫　ドラクエが国民的レベルで人気があるのは、それだけファミコンユーザーが大勢いるということなわけですが、それだけに、MSXに与える影響も大きい。ファミコンで得た人気を、そのままMSXになだれこませるなんて、ものすごいと思いますよ。

太朗　今後、ファミコンを含めたゲームソフト界に、多大な影響を及ぼすことは確かだ、ウム。

薫　ドラクエIIのほうは、パーティーを組んで複数の敵と戦うという、もっと本格的なRPGに仕上がってるんですよね。マップの広さも以前と比べものにならないほど広いし。こんなに複雑になっても、やはりファミコンユーザーはどーっとついていってるんですよ。

太朗　RPGのとっつきにくさだけをとっぱらって、あくまで操作は簡単に、おもしろさはそのままにしてあるわけだ。

薫　そうやってファミコンユーザーを自然にRPGの世界へ引き入れてしまっている。ドラクエで初めてRPGをやったという人は、きっともっと本格的なパソコンのRPGに興味を示し始めるかもしれませんね。

太朗　そしてログイン読者になるのだ！



問い合わせ先：(株)エニックス　☎03-366-4345



Fire Ball ファイアボール

四角いボールがカクカク動いて以来、長い歴史を誇るパソコンピンボールに一大革命。平面的な画面構成ゆえに、パチンコと屈辱の混同扱いを受けること幾千回。そのピンボールがついに、文字どおり「立ち上がった」のです!

優等生はキワ立っている!?

——由井朝子

ちょっとばかり感動して見てください、この〝ファイアボール〟。ボールは画面上を上下するだけじゃないのです。台には奥行きがあって、当然のこと手前に来ればボールは大きく、奥に転がると小さく表示される、完全な3次元ピンボールゲーム。そう、いわばピンボール台をディスプレイの中に再現させちゃっている。これにはウルサ方ぞろいの編集部でも、感嘆の声がもれていたのよ。

それともうひとつ私が感心したのは、これまでのゲームに多かった、グラフィックのドロくささがないことね。ご覧のとおり下卑(げび)た享楽性はございません。いたってお上品。

ゲームの内容にしても、とことん本物のリアルさ追求。台を揺らすにしても、前後左右の揺らし分けができたりするんです。ま、いわば顔立ちが整っていて、勉強もできて、すごく真面目な優等生みたいなピンボールですね。

クラスにひとりぐらいそういう子がいるものだけど、あまりにカタブツすぎると話が通じなくてつまらない。相手してると心理的に疲れちゃうのよね。このゲームもそういう所があるわ。もっと遊び心が欲しいの。実物にある要素の徹底的な再現だけじゃなくて、パソコンならではの実物にない要素があったらいいのに。現実の台では絶対できないような、とんでもないシカケが欲しいと思うわ。例えば思いだすのが、ボールがたまってふくらむ袋がついていた〝メイガス〟。袋からポコンとボールが生まれるのがおかしい、そーかあの袋を狙えば楽しいな、という具合に、幼稚な私としては遊ばせてほしいのよね。それと「イイ線いってるね」の対応がもっとハデなほうがいいと思うわ。しょせん機械だから当たり前ではあるけど、何をやっても淡々と処理されているような印象を受けたの。どんなに偉くておカタイ人物でも、くだけた一面があると好感を持つものね。



⬅プレイ中は盤の部分のみ表示。上記3ヵ所のほか、左上にあるキャッチャーに入れること、ターゲット、スイッチ類をすべて攻略することが、ファイアボール・モードになるための条件。



問い合わせ先:(株)エム・エー・シー コンピュータ事業部☎06-315-0541

君はAVディレクター

〝君はAVディレクター〟は、グラフィック・エディタ、アニメーション・ツールとミュージック・エディタまでが一緒になった、いわばパソコンAVの〝統合ソフト〟だ。さあ、みんなもパソコン使ってクリエイティブしようよ!!

クリエイターの才能発揮、だわ

——松田その美



⬅キャラクターに背景画、タイトルを合体してついに完成！ ウサちゃんが家の前で歩くのを見て、苦労がむくわれた一瞬なのだ。BGM付きってところもウレシイね。

ワォン、ついにやったね、初登場の松田その美です。ヨロシク！ 大胆にもゲームクリエイターを目指す私、のっけからグラフィック・ツールのレビューなので、ハリキッちゃってマス。

その美はね、パソコンを使って何かをクリエイトするってコトに、ずーっと憧れていたの。ゲームは大好きだけど、やっぱり自分でもゲームが作れたらサイコーだと思うんだ。

でも私、BASICのベの字も知らないの。そんな私がクリエイティブしようとするんだから、それなりのツールが必要よね。というわけで今回レビューする〝君はAVディレクター〟で、グラフィックに挑戦してみたの。

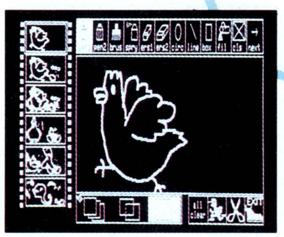
グラフィック・ツールってけっこーイロイロ出てるけど、このソフトが他のツールとちょっと違うのは、キャラクター、背景、フリーハンドのタイトル文字やサウンドを、コンストラクションという機能でぜ〜んぶドッキングできるところなの。ひとつのアニメーションの作品として仕上げられるってわけね。こーゆートータルな作品を作れるソフトってなかなかないし、その意味じゃホメたげるわ。

とにかく私はキャラクターを描いてみたくって、さっそく挑戦してみたの。

ジ〜ッコ、ジ〜ッコ、う〜ん、メニューからキャラクターの作成モードにいくのに、かなり時間がかかるのねえ。ま、気長にやりましょ。

マウスと格闘すること約2時間。めでたく完成したのは、水色のちゃんちゃんこを着たウサちゃんです。ネ、ネ、かわゆいでしょ。その美、ゲームクリエイターの才能あると思うよネ？

キャラメイクで苦労したのはドットの境目がわかりづらいことね。画面にグリッド(格子)を入れてほしかったな。それと、背景画のエディタには拡大表示がほしかったわ。画面をジーッと見てるうちに、おメメが点(ドット)になっちゃうの。ハッキリ言って、個々の機能をもっとツイキュウしてもらいたかった。

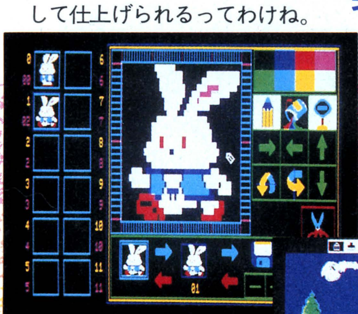


⬆カリグラフ風のぱたぱたアニメを作るモードもある。絵は単色で6枚までだ。

それにしても、FM77AV対応のソフトにしては、色が少々貧弱すぎやしない？ キャラ8色、背景16色しか使えないんじゃね。手軽にモニターにお絵描きしてみたいって人にはピッタリだけど、AVの美麗グラフィックスを期待してる人にはヒョーシ抜けかもよ。

まったく4096色同時発色というのは、いったいどこの世界のお話かしら、な〜んて思いながら自分の作った絵を手直ししていると、思わずタメ息が出てしまったその美です。

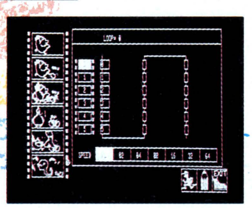
最後にひとつ。途中でちょっと手順を間違えたら、エラーが出てプログラムが止まっちゃったの。変よね。











⬅⬆上段左がキャラクター作成画面。右のパターンエディタで動きをチェックする。下段左はメニュー画面で、アイコンを選んで各モードへ進む。中央は背景画作成画面で、その右がアニメーションのエディタ。操作はすべてマウスでやるようになっている。

ぽげムたチャート

	松田	ルーク	森田	岡本
第一印象 ●				
操作性 ●				
グラフィック ●				
シナリオ ●	—	—	—	—
お買得度 ●				

●評価は次の5段階です

問い合わせ先：イースト(株) ☎03-498-9167

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できる マルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

映像処理も、サウンドも、通信も…… 先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円（スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱）※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円（通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱）※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間（メインメモリ64Kバイト）●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ（Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です）●JIS第1水準漢字ROM内蔵（Model 30）●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー ●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード（角度調整用スタンドつき）

※ 別売CP/Mが必要です。（CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です）



X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30（ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵） パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-822C（B・E）… 標準価格118,000円
Model 10（高速電磁メカカセットレコーダ内蔵） パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-820C（B・E）… 標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D（B・E） 標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G（B・E）…… 標準価格 49,800円

●品番中の（ ）表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

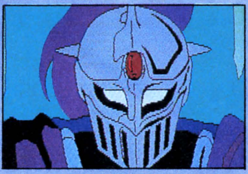
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221（大代表）
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161（大代表）へ。

資料請求券 X1G LOGIN 5係


ヒロイックファンタジーアドベンチャ
グイン・サーガー豹頭の仮面
GUINSAGA
原作・栗本薫／早川書房
企画・開発／株式会社ジャスト
ディー・フォトン
第2弾
好評発売中
レムスよ私のために翔べ。
D-PHOTON
ファンタジック・ワールド
異次元からのキツ
早川書房のSF小説がパソコンゲームになった! D-PHOTONレーベルより、

レムス、導くのはアナタ!

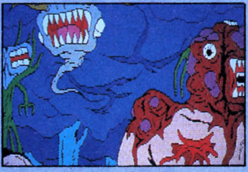
由緒正しい王国パロの二粒の真珠— リンダとレムス。二人の祖国は、中原地方の南半球を制圧する、強国ゴーラの連合国家であるモンゴールに、わずか一夜で滅ぼされてしまう。リンダとレムスは奇跡的に助かり、妖魅の跳梁する森ルードで夜を明かした。だが、その二人にもゴーラの黒騎士隊の魔の手はのびてくる。その時、忽然と木々の間から豹頭の男が現れた。果して、彼の正体は………?



ヴァーノン伯爵
黒死の病に冒されたスタフォロス砦の城主。彼の業病は空気にふれてひろまる。



グイン
豹頭の仮面をかぶった戦士。リンダ達が絶体絶命の窮地におちいった時に忽然と姿を現わした。



ルードの森のグール
闇のいまわしい生命をふきこまれた悪霊。とらえた獲物を生かしたまま血肉をすする。



リンダ
滅びさった王国パロの美しい王女。〈予言者〉でもある。"パロの二粒の真珠"の愛称を持つ。



イシュトヴァーン
スタフォロス砦でグイン達の隣りの牢に囚われていたヴァラキア出身の傭兵。

- ■大河ヒロイックファンタジーの醍醐味を忠実かつ大胆に再現
- ■主人公レムスの視界をダイレクトにビジュアル化、迫力ある画面が70枚
- ■パソコンがしゃべる!キャラクターが声を出して語り始めた(ジャストサウンド使用時)
- ■ワープロ感覚の文字入力と、サブテキストを使ったコマンド選択により、入力時の不満を一挙に解消

PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH
5"2D(2枚組) ¥7,800

近日発売
PC-9801シリーズ。X-1シリーズ。FM-7/77/AVシリーズ

JASTSOUND　JASTSOUNDについてのお問い合わせは(株)ジャストまで

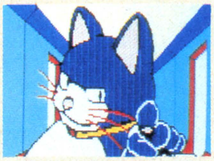


ニュー感覚SFアドベンチャーゲーム

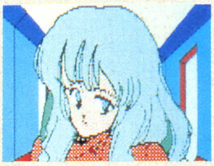
「敵は海賊・海賊版」

●原作・神林長平/早川書房　企画・開発/株式会社ホット・ビィ

- ■早川書房「敵は海賊・海賊版」(神林長平・作)を発想源にした、面白おかしいSFアドベンチャー
- ■雰囲気の重さもカナ入力の面倒さもない、アイコン一発入力による新しいゲーム進行
- ■言葉が事件のカギを握る! 推理要素もりだくさんの本格的な捜査ゲーム
- ■必要な単語はMEMOに記憶。数に制限があるので、よく考えること。思考力が勝負の新展開ゲーム



FM-7/77/AVシリーズ‥ DISK版2枚組¥7,800
PC-8801シリーズ…… DISK版2枚組¥7,800
PC-9801シリーズ…… 5"DISK版4月21日発売¥7,800



第3弾
5月末発売
破竹の勢い!
D-PHOTON第3弾が続く
「司政官」原作・眉村卓
企画・開発:
Toko Media inパンプキンヘッド

ーイ刺激!

只今2作発売中!! ☆BOOK or GOODSプレゼント実施中!!

●発売 ビクター音楽産業株式会社
●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 LOGIN係

資料請求券 LOGIN



叫べ！叫べ！そして魔王に囚われている愛しの「ララ姫」を救い出せ！キミの行く手にはおかしなモンスターどもがいっぱい！奴らをマイクを通してキミの大声で倒すのだ。だけど、うまく敵の後ろに廻りこまないと、どんどん怒らせてしまって大変なことになってしまう。――もう速射は時代遅れだ。右脳と声帯を刺激するロールプレイング型アクション・ゲーム〈シャウトマッチ〉。さあ一刻も早くショップに走れ!!

★KEYを使わぬ音声入力攻撃！

★オリジナルマイクロホン〈シャウター〉付き

●攻撃により、性格が変化していく数々の敵モンスター ●当然出現！強敵デカキャラ ●行く手をさえぎる、様々なジャマーとトラップ ●マップに仕掛けられた数々の謎 ●開いててよかった！アイテムショップ ●体力回復、旅の宿

新ブランド"ファン ファクトリー"誕生

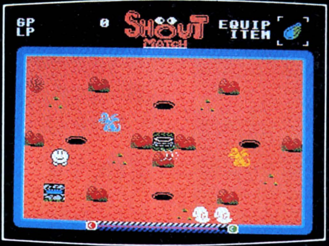
●ファン ファクトリーは、ビクター音楽産業とファンプロジェクトが共同でリリースする新しいパソコンゲームのブランドです。●ワクワク、ドキドキの「おもしろオモチャ箱」として、スターデザイナー・プログラマが送り出すファン ファクトリー。このあと続々と新作オリジナルが登場します。乞う!!ご期待。

MSX ROM ●RAM16K以上 ●MSXは㈱アスキーの商標です。

オリジナルマイクロホン付 定価 ¥5,800

〈マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます〉

4/21 発売予定



WAOよ！危険なワナが多いぞ。心して行け。



ワッワッ！たんま！そんな大声で叫ばないでよ。



何を差上げましょう。便利な物がありますよ。



歯ごたえのある奴で嬉しいぞ！さあ、こい！

●企画/制作 株式会社 ファン プロジェクト ●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社 ●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 LOGIN係

〈シャウトマッチ〉の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱ PS制作部 TEL.03-406-0002

「シャウトマッチ」資料請求券 LOGIN 87-5



CROSS MEDIA SOFT
超ホラー大作
絶賛公開中！
デウリング
魔王の館
この恐怖から目をそむけるな！
ある寝苦しい夜、
恩師でドラキュラ研究家、
エドバーグ博士の亡霊が
夢枕に立った。
「娘アーニャを助けてくれ！」
次々と襲い来る妖怪達。
不気味な謎の数々…。
君の勇気と知性が試される
本格的ホラー・ミステリー・アドベンチャーが
今、始まる…。
美人形
カラカサ小僧
ミイラ男
半魚人
狼男
HIT SPACE KEY
★恐怖の本格的ハートビート・ホラー・アドベンチャー・ゲーム。
★血しぶき、肉片が飛び散る戦慄のスプラッタ・アニメーション効果。
★臨場感溢れるFM音源サウンド。
★新進漫画家「もりお 歩」氏によるリアルでメリハリの効いたグラフィック。
★選択式コマンドの採用で、スムーズなゲーム進行。
好評発売中
PC-8801mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH/（PC-8801mkⅡは要FM音源）ディスク3枚組 ¥7,800
PC-9801F/VF、M/VM/VX、U/UV（全てFM音源対応、FM音源があればより楽しめます）ディスク3枚組 ¥7,800
※FM-7/77シリーズ移植中！
●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社
〈お詫び〉「女子大生交際図巻」の発売が大変遅れまして申し訳ありません。発売までしばらくお待ち下さい。
当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

MIDI対応

究極のミュージックワープロ!

君のパソコンが
さらに楽しくなる
音楽ソフトの登場だ!
ワープロ気分で
音符を入力して、
一つ一つに音色をつける…。
目の前に楽譜ができてゆく、
自分で選んだ音が流れる、
楽譜がスクロールしながら
表示される、
しかもプリント・アウトまで
できてしまう…。
夢のような気分だ!
FM音源とPSGを
フルに使って、
さあ、君も
立派なミュージシャン!

EDIT & PLAY mode

- 音(休)符の入力は①ファンクション・キーとカーソル・キーによる入力 ②パソコンのキーボード(鍵盤に対応)からの入力 ③MIDI楽器を接続して鍵盤入力の3タイプから選べます。
- タイ、3連符、アクセント、スタカート等がワンタッチ入力。
- 一音単位での音色指定、ゲート・タイム変更、オクターブ指定、テンポ変更、繰り返し記号等々、楽譜作りに便利な機能は楽譜上にダイレクト入力。
- MIDI楽器を接続すれば鍵盤から音符入力ができ、よりスピーディな入力作業が可能。
- 内蔵音源(FM音源3声、PSG3声)又はMIDI楽器(最大8声)による演奏を選択。
- 演奏は指定パートを楽譜スクロール、他全パート音符リアル・タイム表示。指定パート、指定小節の演奏もできます。
- 演奏モードとしてSINGLE mode、JUKE BOX mode、AUTO PLAY modeを付属。
- 画面上には入力及び演奏中の各情報(テンポ、データ内容、入力残数、音色等)が随時表示されています。
- FM音源(OPN)及びPSGの音色作成は楽譜入力中実行できます。(プリセット音色データ FM音源 ~64音色 PSG ~50音色)

PRINT OUT mode

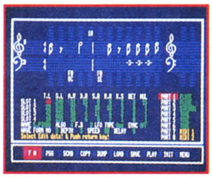
- 楽譜プリント・アウト~指定パート、指定小節から最大8パートのスコア・プリント・アウト。
- 音色データ・プリント・アウト~FM音源(OPN)及びPSGの各音色データのプリント・アウト。
- データ・プリント・アウト~曲データのダンプ・リスト・プリント・アウト。

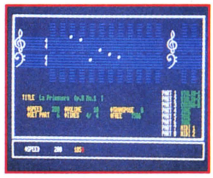
CONVERT mode

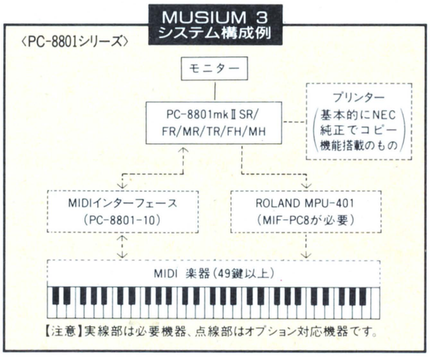
- MUSIUM2で作成した曲データから音色データまでを、MUSIUM3データに変換します。
(MUSIUM2ではできなかった音の微妙なニュアンスや、MIDI OUTが可能になります。)

DEMO MUSIC

- 様々なジャンルのデモ曲がディスク2に収録されています。







FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM3

ミュージアム 3

●絶賛発売中 FM-7/NEW7/77/AVシリーズ 各2枚組 ¥9,800
FM-77L2および77AVシリーズ以外はFM音源ボードが必要。富士通MUSIC BOX対応。

●4月下旬発売予定 PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH 2枚組 ¥9,800



●PC-9801シリーズ
近日発売予定

雀豪 1

リレーショナル麻雀ソフト

打てば打つ程面白い!

推論型人工知能搭載
「麻雀」ソフト

●誰にでもある麻雀の打ち方の癖(役ねらい、切り方、オリ方など)それぞれの打ち手ごとに登録して再現。個性を持つ人間相手の実戦さながらの生きた麻雀ができます。 ●打ち手のデータは、やればやる程増加。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長。 ●コンピュータによるイカサマを一切排除。実戦同様、見えている牌をのみデータに対局は進行。 ●従来のコンピュータとの対戦から"生の人間のデータ"即ち"人間"との対戦を実現! ●リアルな四人囲みを採用。



自己成長型
サンプリング機能付き



リーチ!

絶賛発売中
PC-9801シリーズ
(要)256KB、漢字ロム
¥8,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

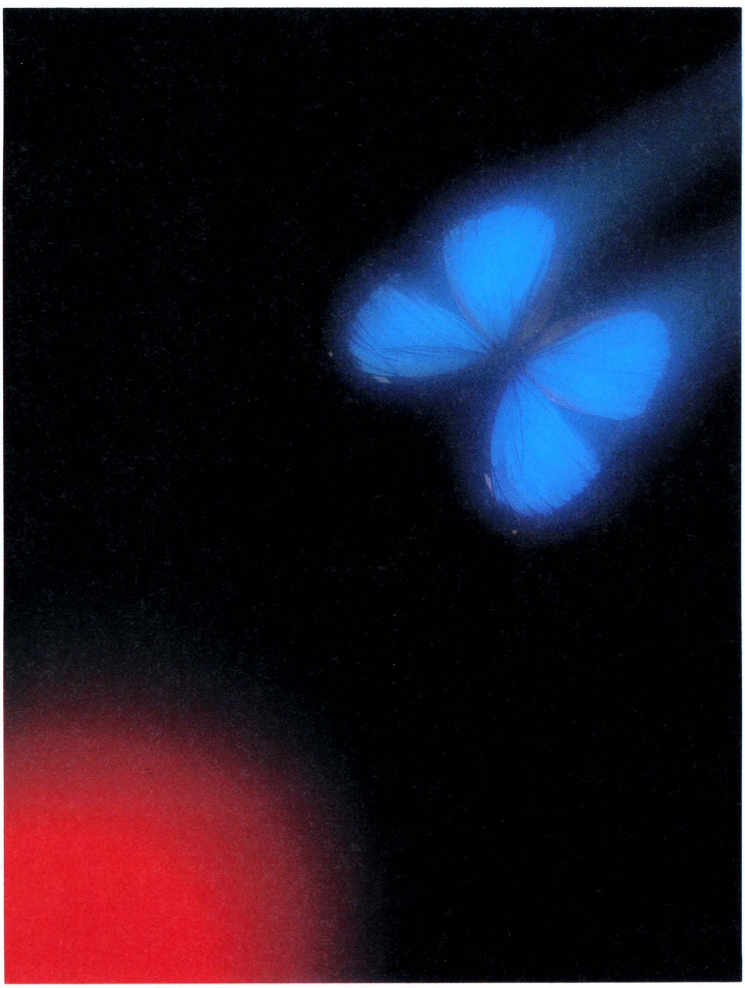
通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社LOGIN係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業(株)PS制作部
TEL.03-406-0002

「デウリング」
資料請求券
LOGIN 87-5

「ミュージアム3」
資料請求券
LOGIN 87-5

ひらめきの
originalityに
かけるゆめ…



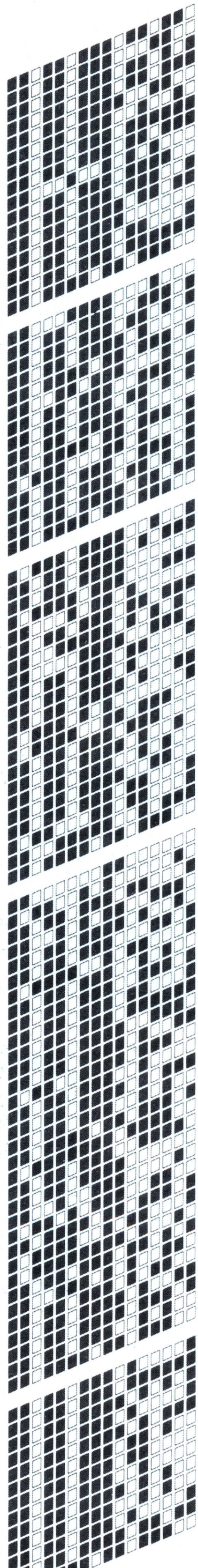
SUPER SOFTWARE TEAM

SST

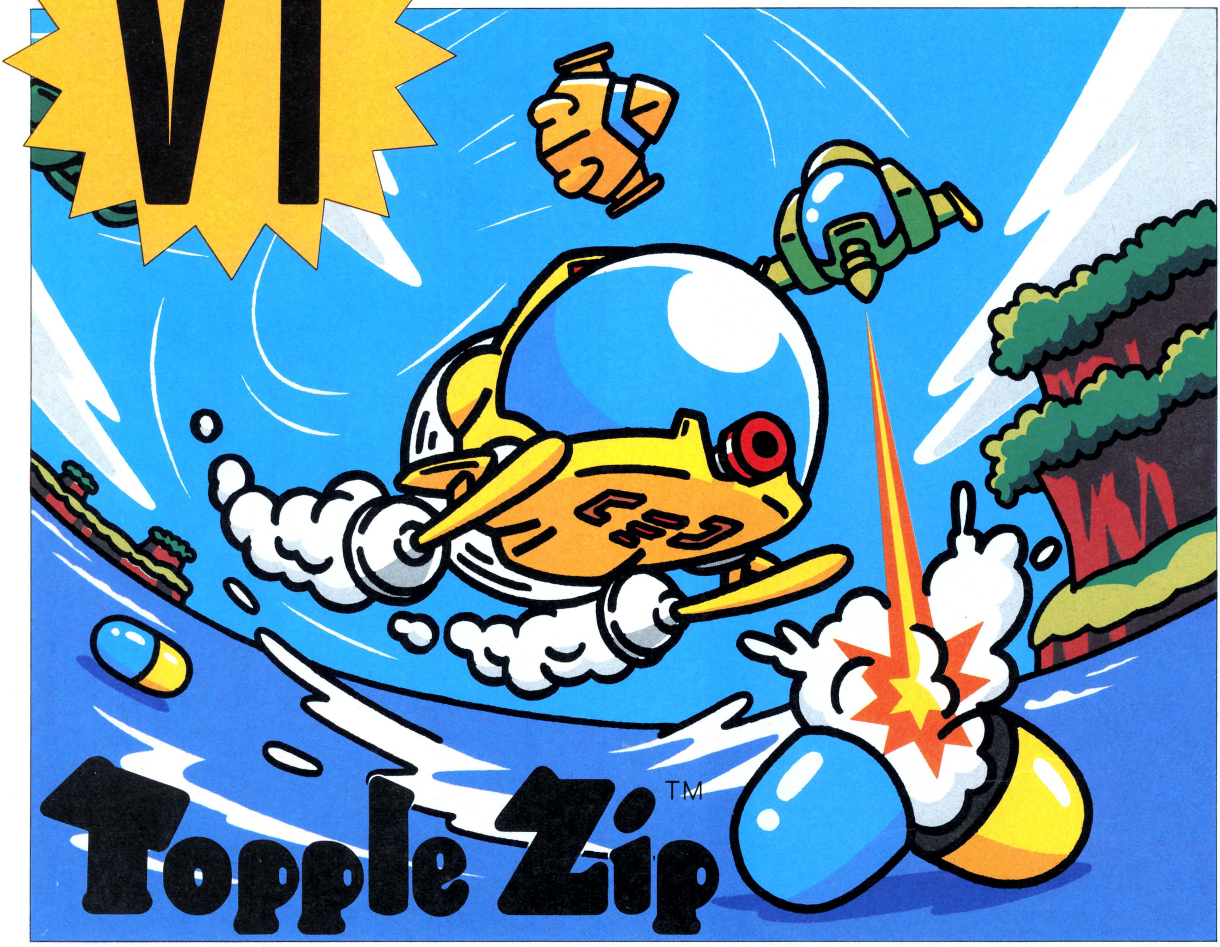
Produced By Falcom


【D I R E S】
-g i g e r・l o o p-

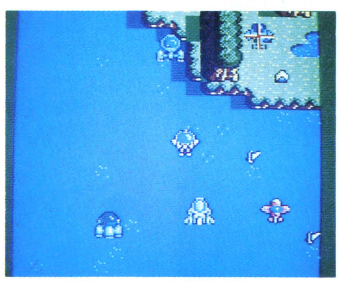




V1 めざして、突撃だ。



ドッキドキのおもしろさ「トップルジップ」。ウワサのカンパッケージは、もう手にしたかな。ポケビーやトップルジップ特製シール、オールカラーのマニュアルなどなど。なんたって楽しさがいっぱいつまってるんだ。さらに今回は、うれしいニュースのオマケつき。お待たせ、ついにMSX2版とPC-98版が発売されるよ。しかもMSX2版はメガROM版になっているし、PC-98版には新機能を採用。ぐんとパワーアップしたぞ。これでまた「トップルジップ」のおもしろさが、みんなで体験できちゃうね。さぁ、今すぐトラップレースに参加して、たくさんの仕掛けやナゾに挑戦‼プリンセスと結婚できるのはキミしかいない。



（画面はMSX2版です。）

☆FM7/77シリーズ（DISK版）
☆PC-88シリーズ（DISK版）
☆X-1シリーズ（DISK・TAPE版）
☆MSX（ROM版・要RAM16KB以上）

DISK版　¥6,800
TAPE版　¥4,800
ROM版　¥5,800



発売せまる‼

☆PC-98シリーズ（DISK版）¥6,800
☆MSX2（メガROM・要RAM64KB以上、V-RAM128KB以上）¥5,900

君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド

BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03) 407-4191



君だけのヨーロッパを創れ。

さまざまな文化の発祥地として、古くからの歴史を誇るヨーロッパ。ここにはビジネスや観光を目的に多くの人々が集う。君はこのヨーロッパに単身乗り込み、ホテル経営にチャレンジする。成功の鍵は君の頭脳とセンスだ。ときには手堅く保険を上手に利用したり、ときには大胆に見ず知らずの者に電話をかけたり。君の経営手腕を振るってほしい。4人まで同時にプレイできる本格的シミュレーションゲーム「ホテルウォーズ」。果たして君は、ヨーロッパのホテル王になれるだろうか。

★PC-88シリーズ完成！4月18日発売開始。
★X-1シリーズ完成間近！ 発売予定。
●FM-7/77シリーズ 好評発売中。
●PC-98シリーズ 好評発売中。
※PC-9801/Eは漢字ROMボードが必要です。
※専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット、4050文字対応)をお使いください。

DISK版のみ ￥7,500

君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド

BOTHTEC®

ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03) 407-4191

資料請求のしたい人、またお手紙でのお問合せをしたい人は、このマークを貼って出してください。



H-AL5



緊急独占インタビュー

池田賢司（22歳）

あてもなく流れてはきたが、決して流されはしなかった。

昨年の10月15日。スニーカーとナナハンだけを残し、突然、失踪してしまった、あの池田賢司が帰ってきた。約半年もの沈黙の間、一体彼は何を考え、何をしてきたのか。そして今、再び姿を現した理由は何か。池田賢司は、ここに熱く語った。

手紙やハガキの宛て名は「企画部IKEDA」の係まで。
ユーザーテレホンは、03(407)4230。

「レリクス」MSX2の2メガROM版の交換は、昭和62年3月20日をもって、終了とさせていただきました。ご了承ください。

四月初めの深夜。広告制作室の廊下に、いきなり聞こえてきた足音。スタッフの一人が最終電車に間に合うよう、あわただしく出ていった直後だ。重く、深い足音が閑散とするビルに響き渡り、ドアに近づいてきた。やがてそれは止まり、ゆっくりとドアが開いた。振り返れば、真夜中だというのに、黒いサングラスをした男。なかに入る様子もなく、どなたかと尋ねてみても返事はない。静けさに包まれたまま、どのくらい経っただろうか。男は無言でサングラスをはずした。

——池田賢司は、こんな具合に我々の目の前にやってきた。サングラスを取ったときの表情は、記憶にある彼とは違う。表情だけではなく、こうして話を聞いていても、その語り方には、前とは別のイメージが感じられる。

「昔と、まったく変わらない」。

彼の第一声である。**「ここへ来る前に、ナナハンに会ってきた。あいつもちっとも変わってない。明日、乗る約束をしてきたんだ。きっと、すごい叫びをあげるだろう」。**

何度もナナハンで走り回る夢を見たという。もしかしたら、彼をいちばん待ち続けていたのはナナハンかもしれない。しかし、それよりも彼がどこで何をしてきたのか、早く知りたかった。

彼は、その気持ちを察したかのように、**「ある日突然、激しい海が見たくなった。波の荒々しいうねりを見たとたん、ゾクッとしたショックを感じて離れられなくなってね。でも、季節が春にさしかかった今、海も変わった。表情がやさしくなってきた。それで俺は海に別れを告げ、帰ってきたんだ」。**と言った。彼の目にも、深いやさしさがある。どこかふっ切れた、という目だ。

「俺は、またボーステックで働くことになった。しかし営業ではなく、今度は企画部のスタッフとしてだ。パソコンファンなら、こういうソフトがあればいいといった希望を、必ず持っているはず。そんなファンの声を、もっと活かした製品づくりを目指したいんだ」。だから、何をやってほしいか。どんなソフトを望んでいるのか。いいアイデアなどがあれば、どんどん彼に手紙やハガキを送ってほしいという。その場合、名前や連絡先を忘れずに明記することだ。

「それから、たまにいたずら電話をかけてくるヤツがいるらしいけど、絶対やめてくれ。俺が許さない」。どうやら彼は、真剣に素晴らしいソフトを製作したいと考えている。ひと回り大きくなって、パワーアップした彼が、今後、どんな面白いことをやってくれるか楽しみ。最後に彼は、**「ユーザーテレホンもよろしく」**、と言って、広告制作室をあとにした。

BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL(03)407-4191





超戦士ザイダーシリーズ
大惑星ユング〔魔神の侵攻〕

仲間達と出逢うたび、何故か懐しさを感じる。

爽快でハードなシューティング感覚。集団バトルシーンでの手に汗握る緊張感とロールプレイングとしての奥深い面白さ。敵基地内での囚われた仲間探しやアイテム探し、謎解き、各仲間の役割りや性格を推理しながら進めるアドベンチャー的なゲーム展開。又、仲間達はそれぞれの意志を持ってゲーム中で行動する為、友達と一緒にプレイしている様な楽しさが味わえる。もちろんオリジナルサウンドのノリも最高。広大なマップで8ステージからなる大惑星ユングは君を飽きさせる事を知らない。

88, X-1, 98シリーズ
DISK版2枚組¥7,800 近日発売!!



FMシリーズ 5″ 3.5″ DISK版
2枚組¥7,800 好評発売中

スクロールシューティング+バトロールプレイング
超戦士
ZAIDER
【超戦士ザイダーシリーズ】

早くその手で、つかまえて。





ガーリーアドベンチャーゲーム
聖女伝説

MSX(1でも2でも可動)テープ版32K以上¥4,800、PC-9801シリーズ5″2DD 2HD¥6,800、PC-8801シリーズ5″ディスク版¥6,800、X-1シリーズ5″ディスク版¥6,800 テープ版¥4,800

そこまで、行きたい。





聖女伝説特別編
聖女ぱにっく

PC-8801シリーズ5″ディスク版¥4,800、X-1シリーズ5″ディスク版¥4,800 テープ版¥4,300

アダルト

企画・開発スタジオブルー このゲームに関するお問合せ、御質問は全て郵送にてお願いします 〒150東京都渋谷区桜ヶ丘29-24秀和桜ヶ丘レジデンス605

超戦士ザイダーシリーズ
BATTLE OF PEGUSS
バトルオブペガス
¥5,800 好評発売中



MSX(1でも2でも可動)
ROM版(8K以上)

COSMOS 未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821代

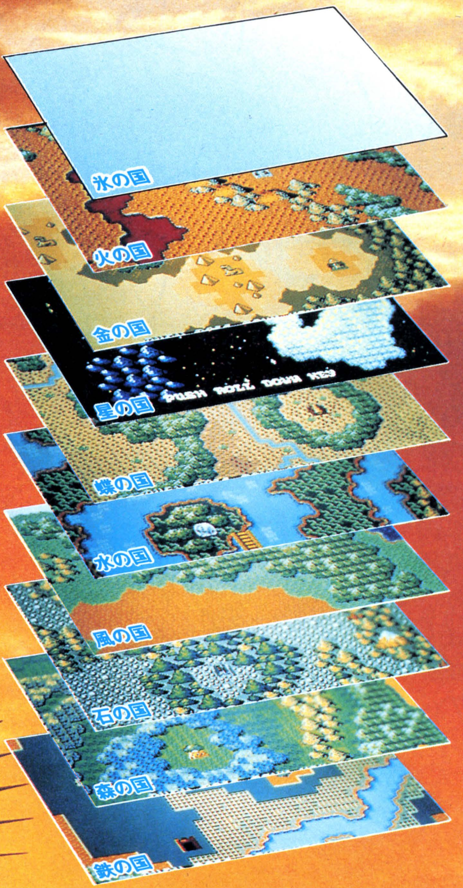
仕様は予告なく変更されることがあります。
MSXはアスキーの商標です。

コスモスの通信販売システム(送料無料)
ゲーム名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい
その日のうちにお送りします

資料請求券
ログイン
5



STRANG
ストレンジャー/鏡の国の異邦人
エトランゼ
新しい流れの行きつく先……。
SF/FANTASY/RPG/SIMULATION/STRATEGIC/MANAGEMENT/WAR
●アイテム数144●敵の種類50以上●場面モード5種類
●パラメータの数100種以上
●ITEMSEARCH●EVENT CLEAR●TRICK BREAK
SST
■正確な発売日はもよりのショップにおたずね下さい ■詳しい資料はもよりのショップでお求め下さい ■通信販売御希望の方は、現金書留で当社迄御申し込み下さい
COSMOS 未知との調和と創造株式会社コスモス・コンピューター〒150東京都渋谷区桜ヶ丘29-24秀和桜ヶ丘レジデンス611☎03(770)1821(代)



ゲームの世界

この世界が何時、何処に存在する(した？)のかは、誰ひとりとして知る者もありません。それぞれ異なった形状を持つ10の領土が上下に階層を成し、まぎれもなく存在している(いた？)のです。その地形や構成から、それぞれの領土は「鉄の国」、「森の国」、「石の国」、「風の国」、「水の国」、「蝶の国」、「星の国」、「金の国」、「火の国」、「氷の国」と、誰からともなく呼ばれています。この不思議な階層世界の一番下の領土、「鉄の国」から、前代未聞、奇想天外な物語が始まるのです。

領土について

領土の中にはタウン(都市)やマーケットへの入口等があり、様々なモンスターが徘徊しています。彼らは、金を所持しています。タウンは各領土の中心的な意味合いを持ち、領土内には鉱山等があると言われています。また、時には自然災害等も発生することがあるようです。

タウンについて

タウンに入る時、プレイヤーキャラはパワードスーツを脱ぎます。タウンの中には、パブリックオフィス(行政機構)ウェアハウス(貯蔵設備)ショッピングクオーター(商業区域)があり、目的に応じてどこへでも行けます。

①パブリックオフィス(行政機構)
モンスターを倒したり、生産物を売ったりして得た資金を投資する場所です。投資対象は技術、治安、ロボット生産、鉱山、防衛システム、その他消耗品の生産の 8 つの項目があります。

②ウェアハウス(貯蔵設備)
この中には生産された様々な物が備蓄されています。必要に応じて持ち出して使うことができます。

③ショッピングクオーター(商業区域)
ここでは様々なものを買うことができます。武器屋、防具屋、道具屋、病院があり、ここの病院では、人体改造手術が行われるという噂です。

ゲームの目的

この不思議な世界において、プレイヤーは自らのキャラクターを成長させつつ、各領土を下から順に侵攻して行きます。そして、最終的には10の領土全てを征服し、この世界の支配者となることです。


地上モード


戦闘モード

"ストレンジャー"をRPG風町づくりマネジメント型ウォーゲームと定義してしまったが、こう言いきっちゃっていいのかなっていう気がしないでもない。(ログイン1月号P30〜P31) 異色ロールプレイングといっても、これくらい変わっているのもめずらしいだろう。(ポプコム2月号P38〜P40)　今までのRPGに「戦略」という新しい部分を盛り込みシミュレーションの要素も盛り込んだソフトだ。(コンプティーク1月号P42〜P43)

STRANGER

ストレンジャー/鏡の国の異邦人

4月下旬発売予定!!

PC-8801シリーズ5"DISK版2枚組¥7,800

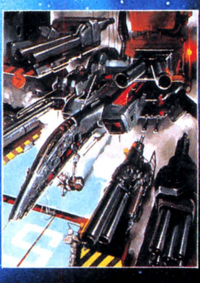
X-1, 98シリーズ 近日発売!!

資料請求券 Login



SILPHEED

シルフィード SUPER DOGFIGHTER



新感覚3次元ゲームが始動する。

PC-8801mkII SR/FR/mR/TR 5"-2D(2枚組)

2ドライブ専用 6,800円 NEC純正ドライブ以外での動作の保証は致しません。

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派



これがうわさの「ますみ」ちゃんだ！あなたの代わりにサイコロを振る姿がとってもいじらしい。

PC-8801シリーズ対応￥6,800

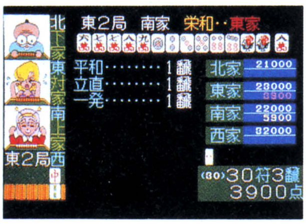
いままでの麻雀ゲームと何が違うのか？

●ぎゅわんぶらあ自己中心派の個性派キャラクター達が場の状況や点数の差などの各種の条件によって、早あがりでいくか、役ねらいでいくか、リーチかダマか、オリるか、勝負かなどの、選択を各個性に合わせて考えてきます。

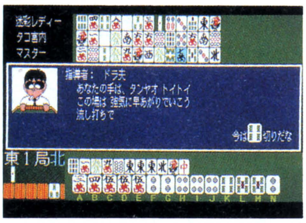
●個性派キャラは決してうまい人だけではありません。タコ麻雀のオクトパシーふみやタコ宮内はタコ鳴きで場をさんざん荒しまくり、中島ハコはダマでもくもくと手作り、ミエちゃんはテンパイ即リー攻撃、といったぐあいに全てのキャラクターは、それぞれの性格に合わせて戦かってくるのです。

●この麻雀ゲームのゲームデザインのテーマはツキ。プレイヤーは自分のもつ全ての麻雀技を使って、ツキを逃がさないように打たなければならないのです。無意味な振り込みはあなたのツキを徐々に奪っていくことでしょう。

●指導モード、タコ度判定(雀力判定機能)、オートモードなどがついているので、初心者の練習用としても最適。麻雀のルールを知らない人も是非チャレンジして下さい。



またヤクをうっちゃった♡さっきは、会心のリーチだったのにマンガンつもられちゃうしまあ、あがったからいいか。次は黄金の一発よ！(クリスチーネ談)



迷彩レディーのリーチは要注意！序盤の振り込みは致命的だ。ここはひとつドラ夫に意見を聞いてみよう。「何を切る、困った時はHELPキー」読み人知らず。



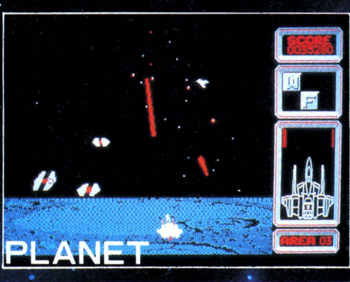
◀東1局でプレイヤーは強引にホンイツ狙いに走る。ドラ夫はジュンチャン・サンショクをダマで張って勝負。タコは自分の手作りに熱中。ミエちゃんは白のみでテンパイのところドラの東をツモってきて、さすが勝負できず八万でオリ打ち。

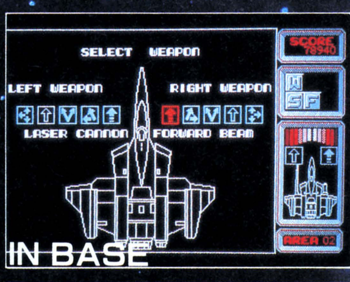


●旧88は漢字ROMが必要です。
●旧88/mkIIはNEC・FM源ボード（PC-8801-11）がないとBGM、音声出力がお楽しみいただけません。
●NEC純正ドライブ以外で動作保障はいたしません。

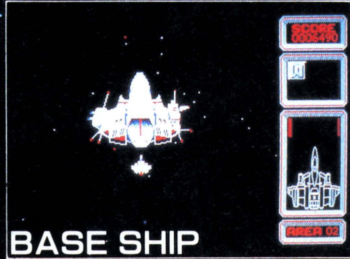
シルフィード

※「FM-77AV用開発中！」









スピーディーな通信販売！

ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日配送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせ下さい。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また、現金書留も御利用いただけます。

■住友銀行世田谷支店　普通口座579704

GAME ARTS

株式会社 ゲーム・アーツ
〒154 東京都世田谷区若林4-31-7 美松堂ビル3F
Phone 03-413-4507

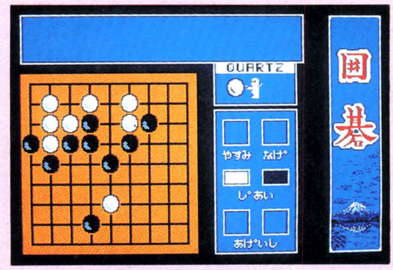
今、頭を使うゲーム

碁遊技（ごゆうぎ）

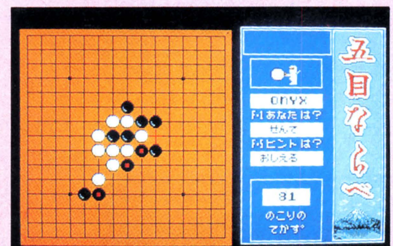
好評発売中

8ビット初の九路盤対局囲碁ソフトの登場です。囲碁を一から学習したい方や、親子で五目並べや囲碁を楽しみたい方に最適です。

PC-8801シリーズ¥6,800



画面上のゲージは、一目で雲・山のどちらが有利不利か解る表示をしてくれる。ゲーム展開中に見ているだけでもエキサイティングで興奮してくる！



HELP・KEYを押すと右の様にボード右下にボードを上から見たグラフィックが表示される。これは、陣地をいかに増すかのヒントを表わしてくれる。

対局囲碁Jr.、2等の発売が遅れ大変ご迷惑をおかけして申し分けございませんでした。今しばらくお待ちください。

LYRANE



BPS初のハイパーリアルタイムアクションゲームの登場です！ライレーンとは宇宙に浮かぶ巨大なステーションのこと。君はスペースシップを操つり、狂ってしまったライレーンのコントロールシステムを補正しなくてはならない。しかし簡単にそこへたどり着けないのが世の常、ゲームの常。驚異の全48方向フルカラースクロール上を自由に動き回れるのだが、それゆえに慎重な操作が要求され、例えばスペースシップはブレーキをかけてもすぐ停止せずスリップする。まかりまちがえればステーションの壁に激突してしまう。さあ様々なステーションフロアをクリアして狂ったシステムを補正してくれ。

PC-8801mkII SR FR MR・FM-77 AV¥7,800(2枚組)

ARCHON



ゲームのタイプには色々あって、見た目が楽しそうだけどすぐアキちゃうもの、見た目は地味なんだけど遊んでみるとケッコウ長い間楽しめるもの、アーコンはもちろん後者のタイプのゲーム！アメリカのエレクトロニックアーツ社が大ヒットさせたゲームを、BPSのスタッフは何回も何カ月もかけてプレイしてみて、これはイケるこんなゲームを日本のゲーマー達にもプレイさせてあげたいと思ってアーコンを移植しました。とにかく1度プレイしてみて下さい！やればやる程エキサイティングしますヨ。お推めは2人でのプレイ。今後、色々な機種に移植予定です！皆んなアーコンで熱くなろうぜ！

PC-8801シリーズ・MZ-2500・X1・FM-7/77/AV¥7,800

BPS CLUB

BPSクラブには特典がいっぱい！

BPSクラブへ入会すると色々な特典があります。その一部を紹介すると、①会員全員にシリアルナンバー入りの会員カードを発行②会員のみにお知らせする最新ゲーム情報③楽しい内容満載の「BPS通信」を隔月で発行④BPSオリジナルグッズ（一部は会員以外手に入りにくいものもあります。）を通信販売⑤その他イベントやパーティの企画など盛りだくさん。年会費は¥2,000、詳しくは60円切手をお送り下さい。

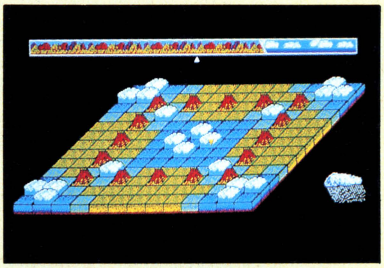
がおもしろい!

新発売

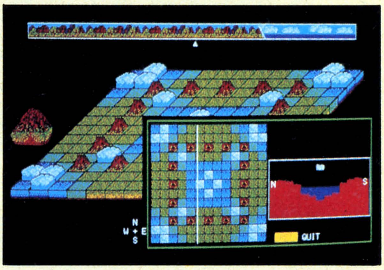
アトラス
ATLAS

大地を意味する3Dボード上で展開するエキサイティングな天地創造!雲と山に分かれ、大地により多くの陣地を拡げるのが目的だ!

PC-9801シリーズ¥7,800



右の画面は九路盤対局です。九路盤は、囲碁とはどの様なゲームなのかを理解し、マスターする為に最適で、これから囲碁をおぼえたい人にピッタリのソフトです。



九路盤対局ともうひとつ別に五目ならべもプレイできます。4種類のレベルを選び、対コンピュータや2人での対戦を楽しむことができます。



貴方の才能を緊急に募集しています。

私達はビーピーエスのアーチストです。
これなら俺にまかせてくれ!という仕事ができます。
口でいうだけのことは、自信を持ってやり遂げます。

貴方もこんな個性あるアーチストの一人としてBPSのプロダクトを作ってみませんか!?プログラマーとして自信と才能を持っている方を募集しております。

SESSION 61



ビーピーエスはアニメ映画「ガルフォース」のゲームソフト制作プロジェクト「セッション61」に参加、只今ソフトを制作しています。
ユーザーサポートテレフォンサービス(03)486-8127です。

上記商品の通信販売を御希望の方は、現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、TELを明記してお申し込み下さい。(送料無料)

ビー・ピー・エス
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9 ☎(045)421-7421

SACOM
私たちは子供だましではないゲームを創りたい。
SYSTEM SACOM
HOSODA-BLG.22-8 RYOGOKU 3-CHOME,SUMIDA-KU,TOKYO 130 JAPAN
TEL.03-635-5145 FAX.03-635-5148

Märchen Veil II



●'98版は、NEC純正
音源ボードを対応しています。

AMUSEMENT BOARD
AMD-98
完全対応
GAME

新世界

時を越えて、あの感動がよみがえる。



あの「メルヘンヴェールI」の感動が、今、再びよみがえります。絵本の世界がそのままゲームフィールドになったような美しいグラフィック、時にはダイナミックに、また時には叙情的にメルヘンヴェールワールドをいろどるサウンド、心に美しい余韻を残すストーリー展開…。全てが、より洗練されて帰ってきました。
今、コンピューターが語り始めます。
夢を、冒険を、愛を、そして悲しみを…。

ストーリー

愛する姫の待つフェリクスへ帰ること、そして人間の姿に戻ること。それがヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅の目的です。
メルヘンヴェールIでは、フェリクスへの道をたずねるために海の神に会いに行くまで、メルヘンヴェールIIでは、人間の姿に戻り、姫との再会を果たすまでの物語りがゲームに織り込まれています。また、ゲームが進められるにつれ、ヴェール族の秘密がときあかされてゆきます。一体そこに秘められた謎とは?

アクション

剣の魔力で敵にダメージを与えることができます。逆に、敵の魔力に当たったり、敵にぶつかられたりすると、王子はどんどんパワーを失ってしまいます。パワーが0になるとゲームオーバーになりますが、パワーアップのためのアイテムを手に入れれば回復することができます。

ヴィジュアルステージ

ファンタジックなイラストと文章が織りなすヴィジアルワールド。それがヴィジュアルステージです。絵本を読みすすめるように、メルヘンヴェールのストーリーが展 開されていきます。

魔法

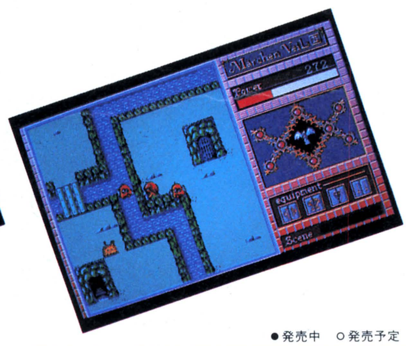
メルヘンヴェールIでは、剣の魔力だけが頼りの王子ですが、メルヘンヴェールIIでは、魔法のアイテムを手に入れることによって、さまざまな魔法を使うことができます。魔法には、大きく分けて、攻撃するためのものと、身を守るためのものの2種類があります。

アイテム

メルヘンヴェールを進める上で重要なポイントとなるのが、アイテムです。敵を倒したり、その他のさまざまなきっかけでアイテムを手に入れることができます。







メルヘンヴェールI MSX, MSX2

好評発売中

●MSX2……FD版 定価 7,900円
●MSX……ROM版 定価 5,800円
※ROM版は、MSX2でも使用できます。

●発売中 ○発売予定

メルヘンベールII用	5' 2D	5'2DD	5'2HD	8' 2D	3.5'2DD
PC9801シリーズ		●	●	●	●
PC8801/PC8801mkII	○				
PC8801mkII SR/FR/MR	○				
MZ-2500					○
X-1シリーズ	○				
FM-7・77シリーズ	○				○

※全て定価 7,900円

スタッフ募集

企画スタッフ
グラフィックデザイナー
プログラマー

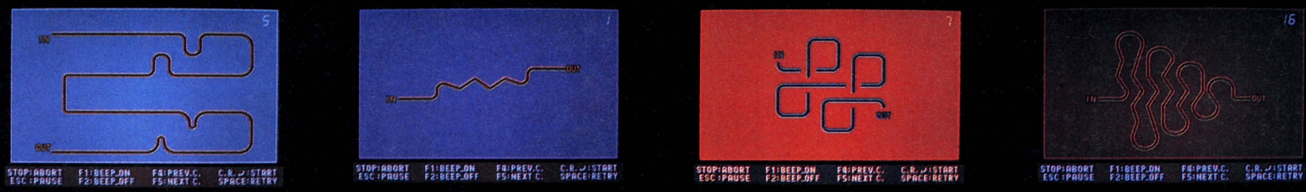
8086 Z-80 6502 68000

システムサコムでは、ゲームソフト制作スタッフを広く募集しています。自作プログラムをお持ちの方、今はプログラムできないけれどやる気のある方、そして当然プログラムのできる方、とにかくシステムサコムに興味のある方は気軽にお電話して下さい。
担当:石井 TEL03-635-5145

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

HIGHWAY STAR
Programmed by MARK FLINT



HIGHWAY STAR
Programmed by MARK FLINT

好評発売中



AMUSEMENT BOARD
AMD-98
完全対応
GAME

時速300キロの世界へ……
超高速三次元グラフィック処理をPC9801上で可能にし、今あなたに贈る未知の世界。"もう誰も追いつくことはできない。"
ZONEから一年、加速しつづけて来たMARK・FLINTが、ついに時速300キロをCRT上に実現しました。
"誰よりも速く誰よりも美しく。"そんな彼の魂は、いつも本物を追いつづけて加速しています。
ストレートではアウトバーンの華麗な走りを、コーナーではF1の少しのミスも許されない緊迫したコーナーリングを、流れるような超高速描画でリアルタイムに写し出される映像によってあなた自身が体験できます。
"無限の可能性をもとめて……"そんな本物を好むあなたに、嘘のない超高速三次元シュミレーティング・ゲームをお送りします。

PC-9801/E/F/M/VF/VM/U2
5インチ 2HD・2DD 3.5インチ／2DD **¥7,900**

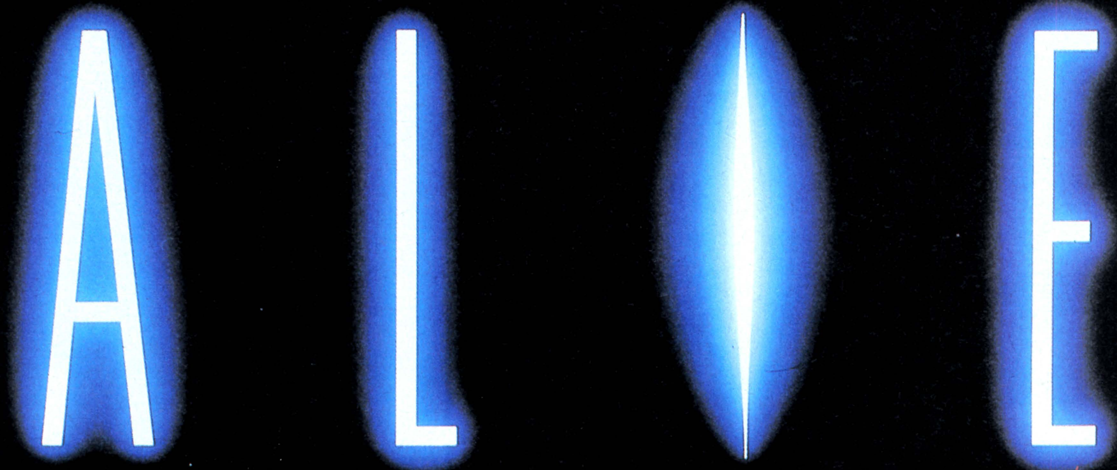
AMUSEMENT BOARD AMD-98

AMD-98は、NEC／PC9801用の拡張アミューズメントボードです。98の拡張用スロットにAMD-98を装着すれば、それだけであなたの98がアミューズメントマシンに生まれ変わります。98でサウンドが楽楽しめて、ジョイステッックで遊べる……。この楽しい夢を実現したのが、システムサコムのAMD-98なのです。

通信販売のごあんない
システムサコム製品が、お近くのショップで手に入らない方、手に入りにくい方は、通信販売をご利用下さい。ご希望の方は、製品名、お手持ちのシステムに関するデータ、住所、氏名、電話番号を明記の上、代金を現金書留で、弊社「通販係」まで、お送り下さい。(送料無料)

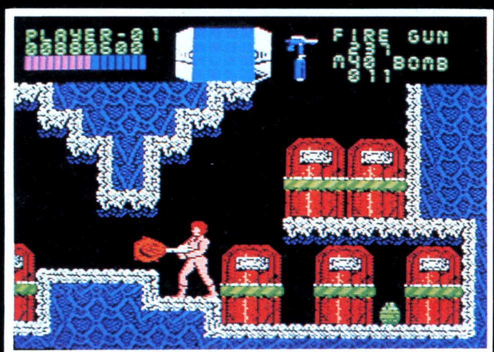
SACOM
製作・発売元 システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国3-22-8 細田ビル2F TEL:03-635-5145
FAX:03-635-5148
■ADMテレホンサービス………TEL:03-635-5147
■電話によるお問い合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

エイリアン2™

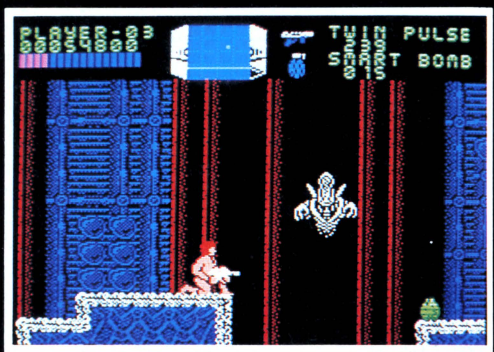


This Time It's War

There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.







●このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

MSXはアスキーの商標です。

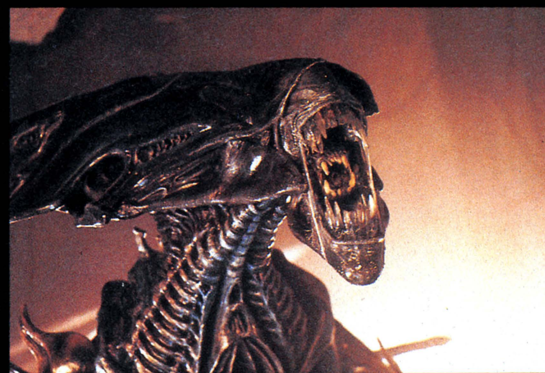
MEGA ROM マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

悪夢の惨事から生還した2等航海士のリプターは、濃縮酸の血液を持ち、知的生物の体内で孵化するエイリアンの存在と恐怖を会社上層部に説明するが、誰一人として信じてくれない。それどころか、通信の途絶えた惑星アチェロンの調査をリプリーに命じた。

――リプリーにあのいまわしいエイリアンの記憶が甦るが、もう戻ることはできない。自らを救うべく方法は8つのハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。ラストシーンで待ちうけるクイーンエイリアンを目指した、恐怖の幕はきって落とされた。

今、再び君の目の前で戦争が始まる。

写真提供：20th CENTURY-FOX



NS

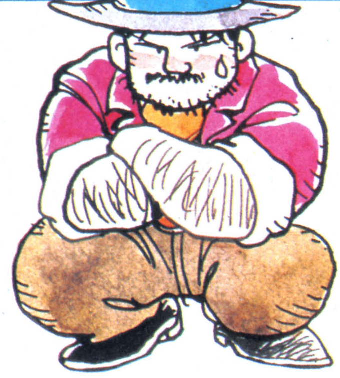


〔適合機種〕MSX（要16K）・PC8801mkⅡSR・X1シリーズ　〔予価〕MSX 5,900円/PC8801mkⅡSR・X1シリーズ 7,200円（ディスク版2枚組）

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート　TEL 03-545-3519
（月～金AM9:30～12:00 PM1:00～6:00）
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

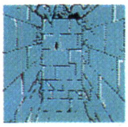
SQUARE 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519







実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!



さぁて、今月もオジさんの遺跡ガイドがはじまるゾ。さりげなーくゲームのヒントも入ってたりするから、(オジさんは優しいだろー?) スミからスミまで、見逃すなよ!
しっかりメモって、よーく勉強するよーに。



巻き貝という意味のここカラコルは、その当時、天文台として使われていたらしい。壁にある窓から、肉眼で観測をしてたってんだから、昔の人はそーと一目が良かったんだろーナ。まぁ、目が悪かろーとも、窓の外は見といた方がいいゼ。キミは、一筋の光を見い出すことができるか!? (っと、カッコつけたりもする)





別名、ククルカン神殿とも呼ばれるカスティーリョは、ぜーんぜん派手じゃぁないけど、城っつー意味があるんだ。地味だからってバカにしちゃぁーいけないゼ。
奥へ進むと、ご覧の通りのいきどまり。壁の穴が、なにやら意味シンですナ。この壁の向こうには何かあるゾっと、思っちゃうわけだ、これが！　はっきりいってスンゴイからね、この中は……。(こなきゃソンだゼ)



名前の通り、とにかくキレーに澄みきっている、聖なる泉。伝説によると、宝石や貴重品の他、美しい乙女までもが、ここに住む雨の神に捧げられていたとされている。もったいねー、オジさんもほしーよなぁ、キレーな女の子……っと、まぁ、それは置いといてぇ。えー、水がキレーだとなにかと洗いたくなる、コレ人情ってもの。キタナイのは女の子にも受けが悪いし、イイ男はいつも清潔じゃなくちゃナ！(オジさんを見習えよ！)



(アステカIIマニュアルより)

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ
¥7,800
X1/X1turbo
2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV
2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中！通販(〒200円)

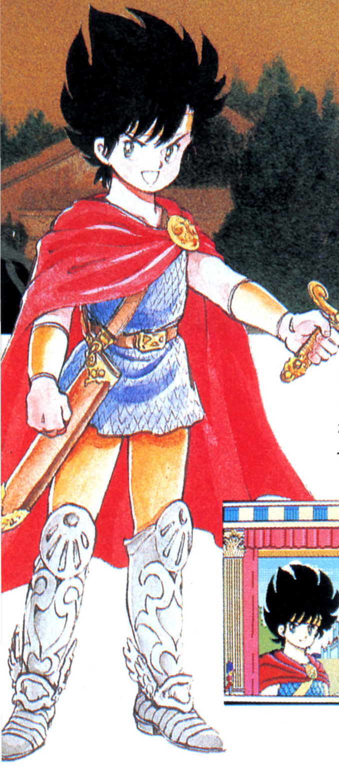
日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)
SST

ロマンチック・ミステリー

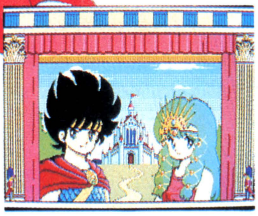
ロマンシア物語

それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア――。

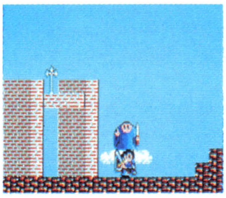


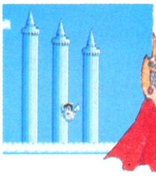


(前号のあらすじ)
ロマンシアとアゾルバは、はるか北方にある平和な小国です。ところがある日、ロマンシアのセリナ姫がアゾルバに連れ去られてしまい……。



ロマンシア王国とアゾルバ王国を囲む“冒険の森”は、勇敢なる戦士がたどり着くという伝説の森です。ロマンシア王国が不安に怯えている頃、ちょうど、ひとりの若者がこの森に迷い込みました。彼の名は、ファン＝フレディ、さる大国の王子です。剣の腕がたち、様々な知識に長けるファン王子は、その見聞を広めるため、各国を旅している途中なのです。



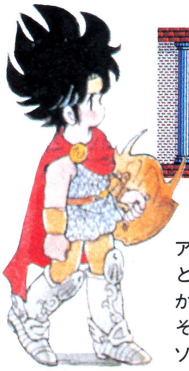


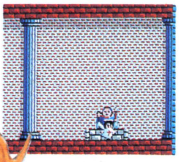
そして今、まるで運命のようにファン王子は、嵐に揺れ動くロマンシア王国にたどり着いたのです。



すがるような思いで、ファネッサ国王は、ファン王子に事件のすべてを打ち明けました。話を聞いた王子は、必ずセリナ姫を助け出すことを約束し、ロマンシアの街へと向かいました。
街では、難病が流行り、井







戸の水は濁り、人々の心はすさんでいました。ファン王子は困っている人、ひとりひとりに救いの手をさしのべました。初めは重く口を閉ざしていた人々も、少しづつファン王子に心を開いていきました。人々からたくさんの情報を得て、アゾルバへと気もはやるファン王子の前に、ひとりの仙人が現れ、王子は「天上界」へと導かれ、神々より不思議な力を授かりました。そして、ファン王子は、邪悪な匂いのたちこめるアゾルバ王国の前にたたずんでいました。(つづく)







緊急発売!

PC-8801/mkII (5インチ2D)…¥6,800
X1シリーズ (テープ)…¥5,800



好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ファルコムのスタッフになれるチャンス!

- プログラマー (マシン語でプログラムが組める人)
- 音楽担当 (作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)

日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SST

一〇〇種族に増えたモンスター





100種族に増えた充実したニュー・キャラクター

「モンスターは、かなりグレードアップしてるんです。モンスター総数は、前作の85種族から、100種族に増え、特に、デカキャラは12種族にも増えています。その上、モンスター達は、すべて新しく設定したニュー・キャラクターばかりなんですヨ。」

普通、続編といわれる物のキャラクターは、一部、変化してはいるものの、ほとんどが前作と同様というのが常識であった。しかし、この「シナリオII」は、すべてがニュー・キャラクターで、前作と同様なのは、主人公と、最後の敵、ガルシスのみと、いう徹底ぶりである。また、それぞれのモンスターの設定も、充実したものとなっている。

30曲ものBGM

「BGMには、自信ありますヨ。音質も、センスも、最高の出来じゃないですか。」

ひとつの改革と、言っても過言ではないだろう。それほど、秀れたBGMばかりである。

今までは、あくまでもゲームのおまけ的存在だったBGMも、ここへ来て、グーンとレベルが上がっていることは間違いない事実である。そんな中にあっても、「シナリオII」のBGMは、ひとつ先に出ている。レコード化の噂が出る程のグレード高い曲が30曲！　今後ますます、話題になりそうである。

配慮ある価格

「最後になりましたけど、価格がね、安いんですよ。これだけ内容が詰まって、五千八百円っていうのは、かなりのお買い徳だと思うんですけどネ。」

前作がなくては、プレイできないため、ゲーマーの懐具合を考えての細かい配慮というところのようである。

以上の点からみても、やはり、「シナリオII」の独走はやむを得ないと言えよう。

果たして、どこまで前作に迫るか？　一体、いつ前作を超えるか？　そのあたりが今後の焦点となってくるであろう。

17種類に増えたアイテム

効用は秘密!?

「モンスターだけでなく、アイテムも変わっているんです。と言っても、それほど大きな変化じゃないですけどネ。まあ、新アイテムがいくつかあるから、結構、新鮮な感じがするんじゃないですか。」

モンスターに負けじと、アイテムも17種類に増えている。新アイテムの効用は秘密、前作に出てきたアイテムでも、効用の違うものがあるとの噂もあり、そのへんは、自分で実際にプレイして確かめてみるしかなさそうだ。



圧倒的パワーに話題騒然！

XANADU ザナドゥ シナリオII

ダントツの強さで他を寄せつけず、業界のトップを独走し続ける「シナリオII」。

日本ファルコム新聞

発行所
東京都立川市柴崎町２丁目
２番19号　　郵便番号190
日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501

膨大なデータ量、ニューキャラクターによる迫力のモンスター群、豊富なアイテム、複雑かつ広大なマップ、重要なポイントとなるショップ、ゲーム・ミュージックの枠を超えた秀作ＢＧＭが30曲……と、随所に群を抜いたパワーを見せつけている。

このままばらくは、「シナリオII」の時代が続きそうだ、との見方が強まっている。



今や、押しも押されぬパソコン・ソフトハウスのトップに立つ、あの日本ファルコムが、またまた、すごいゲームを発売して、業界の話題を一身に集めている。この「シナリオII」は、パソコンゲーム史上、最大のビッグヒット作と言われる「ザナドゥ」の第2弾として発売された。当然、発売前から大変な期待が寄せられ、各方面の注目をあびることとなった。異様な盛りあがりの中で、昨年の10月にゲームが発売。実に、発売と同時に販売数でベスト1となり、世間の度胆を抜いた。

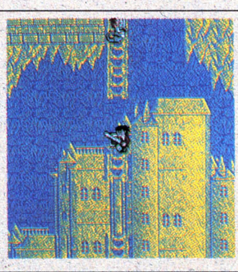
前作「ザナドゥ」に寄せられたユーザの声を充分に反映させ、日本ファルコムの総力を結集して作成された「シナリオII」は、どこを取ってみても遜色のない素晴らしい出来。まさに、王者「ザナドゥ」を超えるにふさわしい最高傑作である。

その圧倒的な人気の秘密を、関係者は次のように語ってくれた。

複雑になったマップ

「今回のマップは、はっきりいってかなり意地悪な造りになってます。これに苦しむゲーマーが続出してるんですヨ。」

比較的、簡単だった前作のマップに比べると、数十倍も複雑になっている。各レベル・ステージが順番につながっていないため、レベル1から、いきなりレベル10に出てしまう事もありえるという。その上、随所にワープ・ゾーンが仕掛けられ、しばしば、方向感覚を失ってしまう。とりあえず、このマップをクリアするのが、第一関門となりそうだ。



雑貨屋タイプのショップ

「今回の最大の特徴でもあるんですけど、アイテムや、魔法、武器、防具がすべてショップで買えるようになったんです。ショップの形態自体も、専門店から、何でも売っている雑貨屋タイプにしてあるんです。」

ショップは、グラフィック表示をやめ、文字表示とシンプルになった。前作では、塔内で必死になって手に入れたような高級アイテムも、ショップで買えるのだが、到底、手の出るような価格ではなく、結局は、苦労しなくては手に入らない仕掛けになっているようである。

ディスク
限定価格**5,800円**

対応機種
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7/77シリーズ
X1/X1turboシリーズ

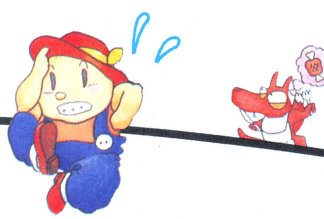
パソコンゲームソフトの
未来を考える
日本ファルコム

ぽこんとこよろしく



ゲームデザイナー
小林

本名小林貴樹。
昭和42年4月1日エイプリルフールに
生まれる。とにかく目出度いヤツ！
4人兄弟の長兄（の割には完全に軽い）
性格は、内気、ひょうきん、
目立ちたがりや、人見知りがはげしい。
（なんじゃこりゃ）





うっでいぽこ

FM77AV用近日発売

MSX2 MEGA ROM 発売中

●PC-8801シリーズ5″2D●X1&X1turboシリーズ5″2D●PC-9801シリーズ5″2HD/5″2DD/3.5″2DD●各シリーズ好評発売中

各6,800円

ファミコン版4月発売

〒 通販のご案内
（送料無料サービス）

ご注文は■現金書留：デービーソフト・テクニカルインフォメーションセンター「通信販売1係」（住所〒060札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル）まで。■銀行振込：「たくぎん札幌駅前支店 普通053 053」●商品名●対応機種名●個数●お客様の住所●氏名●電話番号を書いたメモを同封（銀行振込の場合は、ハガキに記入）のうえあらかじめご連絡下さい。



クロスブレイム CROSS BLAIM

所沢市の佐々木 臣くん(14歳)は

「とぉーーーーーーーーっってもおもしろいっ!!」

といいました。

福岡県北九州市　村上 良一くん(14歳)
最初、壁をこわしていくなんて知らなくって、お金ばっかりためていた。でもそれがわかって今は、すごくおもしろいです。

栃木県足利市　三田 宰之くん(15歳)
音楽もグラフィックスも良くすばらしいゲームだと思います。

千葉県船橋市　増嶋 貴嗣くん(16歳)
このSOFTは3日で解いたぜっ!!
おもしろくって1日徹夜してしまった。
これからも、こういうSOFTをどしどしつくってくれ——!

福岡県飯塚市
山内 貴介くん(13歳)
MSXにこんなゲームが出るとは思わなかった。とてもおもしろい!



三重県伊勢市　山下 真司くん(14歳)
最高におもしろい。特におもしろい点はデカキャラとの戦いとかくれているエレベーターや通路を捜すところだと思った。

福岡県福岡市　中谷 正人くん(16歳)
とても奥の深い、すばらしいゲームだと思います。解き終えて感動しました。

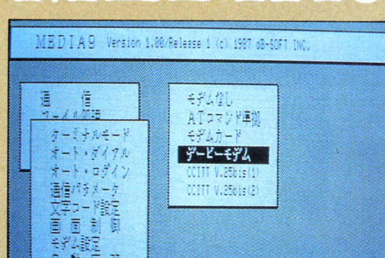
東京都　本間 浩太郎くん(10歳)
一目見ただけでほしくてたまらなくなった。

MSX ROM版
(8KRAM以上のMSXパソコンに対応)
5,800円
※ MSX はアスキーの商標です。

FM77シリーズ

/新/発/売/

MEDIA9



26万色を駆使した"彩鮮端"のグラフィックデータや、77音色、6和音のゴキゲンなミュージックデータも転送できてしまう。(XMODEM方式対応)
エスケープシーケンス(VT100準拠)対応であのUNIXの端末としても使用可能。

欲しい機能がすべてそろったのに簡単操作。

①プルダウンメニュー方式、マルチページ、マウス対応なので操作性抜群。
②操作方法がわからないときには、通信中でも機能解説を見ることができる。
③簡易文書編集機能により、フロントプロセッサなしでも漢字が送信可能。
④すぐに使える主なBBS局のログインファイルを添付。
⑤オートダイアル・オートログインなどの機能も、もちろん便利。
⑥通信速度は19200(FM77/AVは9600)bpsまでサポート。

※VT100はDECの商標です。UNIXはAT&T及びベル研究所が開発し、AT&Tがライセンス保持しているOSです。

FM77シリーズ 3.5″2D版 発売記念モニター価格 9,800円

開発 発売元 デービーソフト株式会社
テクニカルインフォメーションセンター(T.I.C)
(〒060) 札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル ☎(011)251-7462 FAX/GIII, GII (011)241-6257
TOTAL SOFTWARE HOUSE
dB-SOFT

資料請求券
ログイン
5月号

NEW WAVE from WEST

TRINITY 〈皐月〉 5.

ついに、MSXのゲームが登場するぞ!

MSXユーザーのみなさん、今すぐ広告ページをごらんください。………ごらんいただけましたか?なんと、超新作、ついにMSXのゲームが、クリスタルソフトより、リリースされます。タイトルは「ボルフェスと5人の悪魔」。実は、まだ製作中なのですが、待ちきれなくて発表してしまいました。素敵なキャラクターたちと、中身の濃いストーリー、それにカッコいいサウンドと、3拍子そろったゲームになります。ご期待ください。

XTALSOFT
Personal Computer Software

次頁

ファイアボール、ティップトップコンテスト 2月分マンスリー賞発表!

絶賛発売中のファイアボール、もう体験されましたか?今回はティップトップコンテストの2月分マンスリー賞を発表しちゃいます。

1位 東京都・松井 篤 10849点、2位 神奈川・高田良章 8576点、3位 大阪・上山隆文 6325点、4位 大阪・FM-77AVの鬼(匿名) 6317点、5位 広島・河村拓治 5282点(敬称略)。以上です。このみなさんには、認定証(オリジナルテレホンカード)と副賞(富士通㈱ご協力による賞品、他)をお送りしました。

★ファイアボールから一言。
私には10万点台の点数表示が可能です。せめて1万点台をもっと活用してください。

Humming Bird Soft™

4頁後

「The Man I Love」発売日決定!

新製品のディスクミステリー第4弾、ハードボイルドアドベンチャー「The Man I Love」、PC-8801シリーズ、5"2D 2枚組の発売日が4月15日㈬に決定しました。高解像度モニターと漢字ROMが必要です。

つづいて、PC-9801シリーズ、5"2D・5"2HDを4月下旬に、X1 turboシリーズ、5"2D2枚組を5月下旬に発売する予定です。

ますます好調のディスクミステリーシリーズ、是非お見逃しなく!

P.S.合わせて広告頁もご覧ください。

soft office THINKING RABBIT

6頁後

SESSION 61

トリニティ3社は、アニメ映画「ガルフォース」のゲームソフト制作プロジェクト「セッション61」に参加、現在、ソフトを制作しています。
製品に関するお問い合わせは(03)486-8127へ。



ガルフォース ETERNAL STORY



アクションロールプレイングゲーム

BABYLON
バビロン

古代、栄華を誇っていた国〝バビロン〟は、魔獣たちの侵略を受けた。どこからともなく、次々に現われてくる魔獣たちの前に、バビロンの民はなすすべもなく、またたく間にバビロンは、恐るべき魔獣たちの支配する世界へと、変わってしまった。ひとりの旅人は、ある夜、精霊の言葉を聞き、自分が選ばれた者であることを知った。そして、精霊に導かれ、バビロンを救うために、この国にやって来た。いよいよ、魔獣たちとの長い戦いが始まった。

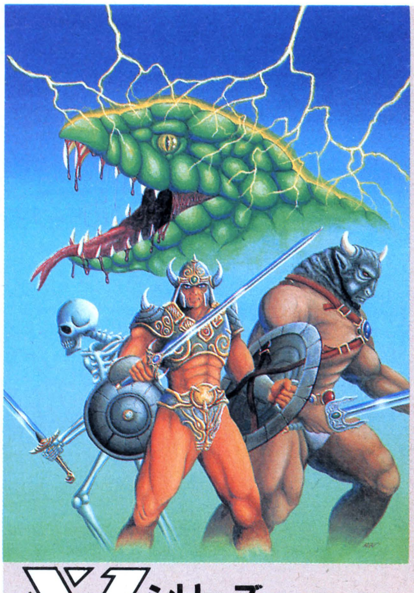




①マップは約480画面分。画面いっぱいのスクロール。
②グラフィックと、リアルなアニメーションに注目！
③BGMにはFM音源を3音、効果音にはPSGを3音。

FM77AV/20/40 3.5″2D・2枚組（1ドライブ可） ¥7,800

PC-8801mkIISR/TR/MR/FR/MH/FH
(V2-MODE) 5″2D・2枚組（1ドライブ可） ¥7,800



●X1用TAPE版は、APSS機能を使い、超本格的な仕上り。難易度も最上級になりました。
●AV用は、4096色モードを生かしたスーパーグラフィックとFM音源・PSGをフル活用。BGMだけでなんと8曲!!
●P6用は、オンメモリプログラムの限界に挑戦。寺院、商店、城、洞窟、塔などすべて中に。

●3人までのパーティーが組め、攻撃魔法を使いながらのリアルでスムーズな戦闘シーンを展開。
●塔や洞窟などのダンジョンに入ると、3D表示に変わり、パーティーの動きに合わせて、ジャンピングや飛び降りの動きをなめらかに表現します。
●次から次へとあなたに襲いかかる40種の怪物たち。マニュアルには登場キャラクターすべての大型イラスト集が付いています。

X1シリーズ TAPE ¥5,800

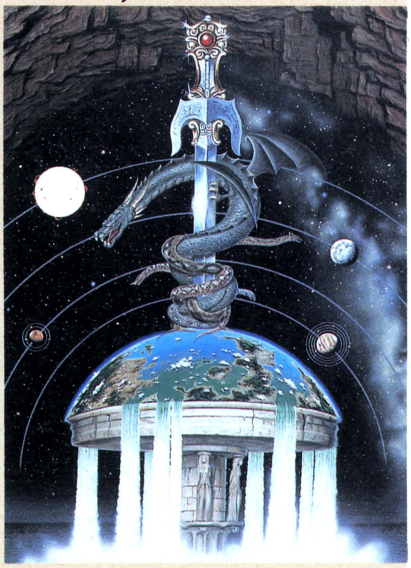
FM77AV/20/40
1ドライブで使えます。
21ピンRGBのディスプレイが必要です。 3.5″2D ¥6,800

PC-6001mkII/SR
TAPE ¥4,800

—ロールプレイングゲーム—

アスピック

夢幻の心臓II



●ディスク2枚に収められた「エルダーアイン」の3つの世界を仲間と共に冒険します。
●あなたと、パーティーの行動は、つぎつぎとデータディスクに記録され、ゲームの中の広大な世界がダイナミックに変化していきます。
●数多くの謎を、ひとつひとつ解き明かしながら、魔神城の秘密に迫る奥深いシナリオ！

おめでとう 100点 Congratulations!

終了認定証の発行は、マニュアルに記載のとおり3月31日をもって〆切らせていただきました。



FM-7/NEW7……5″2D版
FM-77/AV（20・40可）……3.5″2D版
MZ-2500（V2可）……3.5″2DD版
PC-9801シリーズ……3.5″2DD/5″2DD/5″2HD版
（VX・LT・XL・VM21では動きません。）
PC-8801シリーズ……5″2D版
X-1シリーズ（turboⅢ可）……5″2D版
S-1（要64K RAM）……5″2D/5″2HD版
ディスク2枚組（すべて1ドライブで動作します。）
各¥7,800



MEGA ROM
メガROM採用

RAM-8KB以上の
MSX MSX2
でご使用になれます。

悪魔を引きつれ大冒険!!



魔法使い見習い中のボルフェスは、ある日師匠に呼ばれた。「ボルフェスや、わしのかわりに怪物たいじに行ってくれんか。」さあたいへん。師匠に教えてもらった呪文で、4人の悪魔をさがしだし、冒険に出発だ。悪魔の怪物、ナイキン・ナイキスをやっつけるんだ。

MSXユーザーのみなさんに、うれしいお知らせ。クリスタルソフトがこれまで持っていた、RPGのノウハウを生かして、ちょっと変ったアクションゲームができました。なんと主人公は魔法使い。1メガROMの中に仕組まれた謎とストーリーを楽しんでください。もちろんRAM-8KB以上のMSXでもMSX2でも遊べます。お楽しみに!

TRINITY

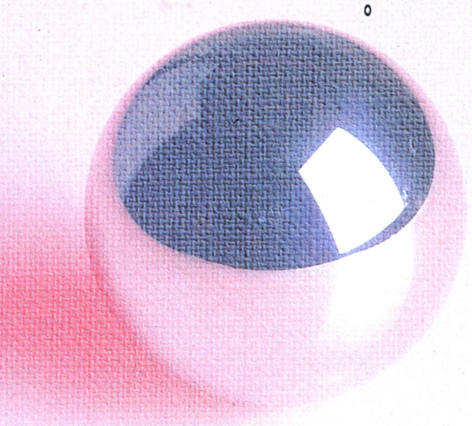
XTALSOFT™
Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)−326−8150
ユーザーサポート　月曜～金曜11:00▶17:00

●ハイテクゆうパックのお知らせ……ソフトが郵便局で買えるようになりました。窓口にある「ハイテクゆうパック」カタログをごらんになって簡単な手続きをするだけ。欲しいソフトが一週間ほどで届きます。

イージーゲームと侮(あなど)るな!

ピンボールの深みにはまると、もう逃げられない。
達人になるかは、
ファイアボールの、意地悪に、
あなたがどれだけ、耐えられるかだ。



The Tiptop Contest

"ティップトップ(Tip top)コンテスト"

●期間/昭和62年2月1日(日)から昭和62年8月31日(月)まで





The Tiptop Pinball

Fire Ball

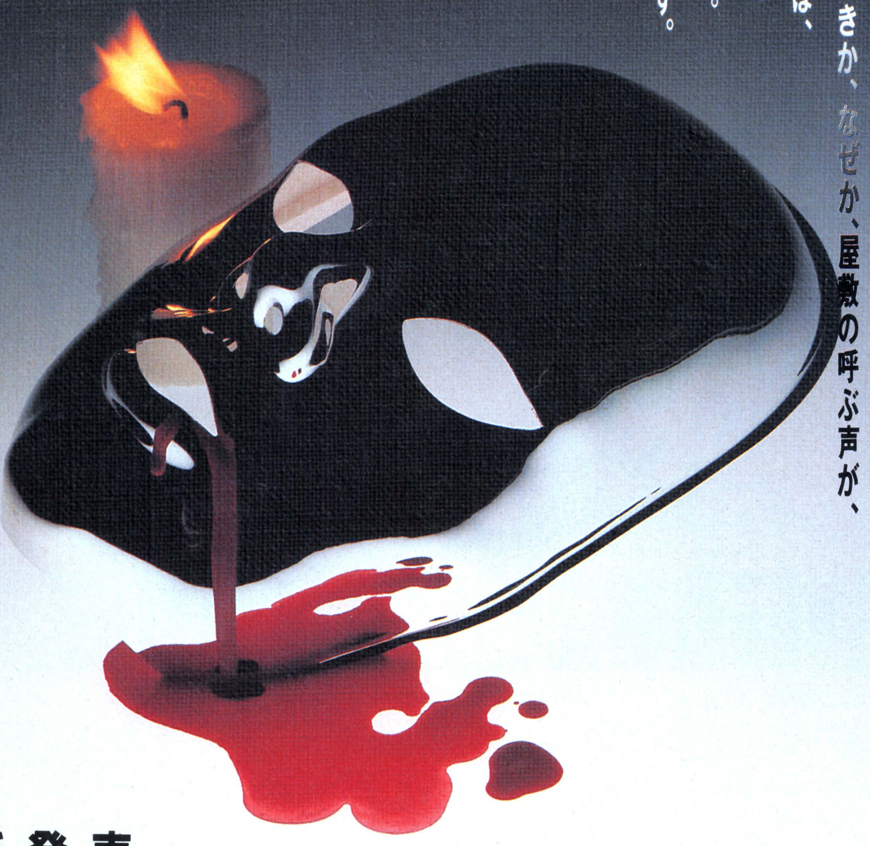
"今さら"と言われれば、しかたなかったのが今までのピンボールゲーム。でもより自然に家庭でピンボールが楽しめるのも、実におかしい。

■FM-77AV/20/40専用 ■定価5,800円

STAC
Software Technology & Communication

悪い奴は、死んでも祟る！

神の仕業か、悪魔の囁きか、なぜか、屋敷の呼ぶ声が、
そこに、一歩踏み込めば、
魑魅魍魎の世界なり。
探険ごっこも、神隠し。
ラプラスの魔の虜です。



新・発・売

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA



ラプラスの魔

時は1920年代、アメリカ東部マサチューセッツ州、ニューカムはうちさびれていた。ある日、そこを訪れた東洋系青年の数奇な運命をめぐってくり拡げる人間達は……。

■FM-7/new7, FM-77/77AV■ディスク2枚組
■定価7,800円

Humming Bird Soft™
㈱エム・エー・シーコンピュータ事業部
〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 ☎06(315)8255
振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.大阪8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー

おりませんのでご注意ください。

スタッフ募集中！ ●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。



The Man I Love.

DISK MYSTERY VOL.4　*ザ・マン・アイ・ラブ*

ニューヨーク
なみなみとオールド・クロウを注いだコーヒーを半分ばかり飲んだ時、電話がなった。ベイ・ショアに住む金持ちの未亡人からだった。
「盗まれた宝石を見つけていただきたいの。」私はミズ・マクガイヤに会うため、ベイ・ショアへと向かった。
盗まれたのは、宝石3個と現金1万5千ドル。もちろん、それらはダイアル・ロック式の金庫に保管されていたものだ。ロックのナンバーを知っているのは彼女だけ。他に知っている人間がいるはずはない、と彼女ははっきり言った。
「探偵さん、あの指輪だけでも取り戻してください。あのサファイヤの指輪だけでも。他の宝石や現金はみつからなくても諦められます。でも、あのサファイヤの指輪は、主人と私の想い出の指輪なんです。」
ミズ・マクガイヤの皺だらけの頬を涙がつたった。

とりあえず30年前に宝石を販売した骨董商に会ったが、たいした成果もなく、やむを得ずオフィスに戻ると電話がなった。ミズ・マクガイヤからだった。
「今しがた警察から電話があって、なんでもサウスブロンクス37丁目のアパートで起こった殺人事件の被害者の男性が盗まれた宝石のひとつを握りしめていたっていうんです。でも、みつかったのはそのひとつだけらしいんですけど。」
私は電話を切り、男が殺されていたという、そのアパートへ向かった。

シナリオにうるさいシンキングラビットが、ユーモラスなキャラクターとちょっぴり泣かせるエンディングを、ハードボイルドに味つけしてお贈りする、ディスクミステリー第4弾「THE MAN I LOVE」をうご期待！

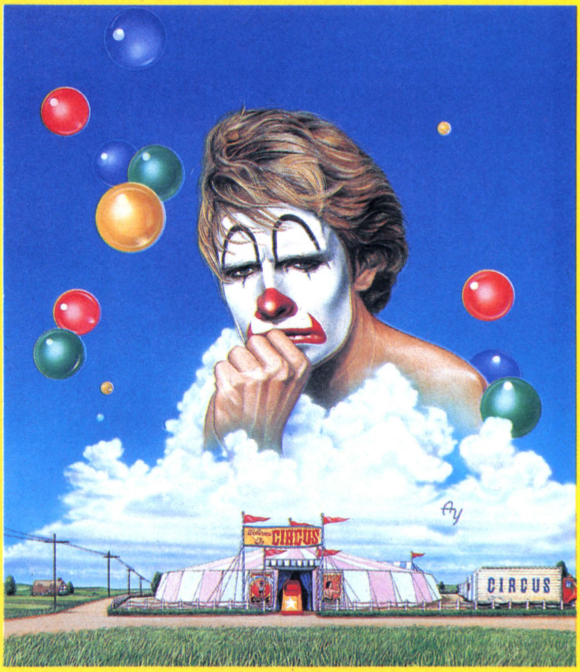
PC-8801シリーズ5"2D/2枚組　￥7,800　4月15日発売！

高解像度モニター（640×400）および、（漢字ROMが内蔵されていない機種には）漢字ROMが必要です。

DISK MYSTERY VOL.2

Meurtre d'un Clown.

道化師殺人事件



伝統的なミステリーの手法を取り入れ、書き下ろした原作をもとに、THINKING RABBITがあなたにお贈りする、本格派のためのディスクミステリー。このゲームは推理小説をコンピュータにプログラミングしたものです。あなたが刑事になり、事件を解決してください。フルスクロールのグラフィックが臨場感を盛り上げる、アドベンチャーゲームの最高傑作です。

PC-9801/E/F	5"2D・2DD兼用	¥7,800
PC-9801/E/F	8"2D(1枚)	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD(1枚)	¥7,800
PC-9801m2	5"2HD(1枚)	¥7,800
PC-8801シリーズ	5"2D	¥7,800
MZ-2500	3.5"2DD	¥8,800

(PC-9801シリーズ8"2D・3.5"2DDおよび5"2HD以外は2枚組です)

高解像度モニター(640×400)および、(漢字ROMが内蔵されていない機種には)漢字ROMが必要です。

本格派を唸らせる、ディスクミステリーシリーズ

soft office THINKING RABBIT

TRINITY

当社のソフトが近くのショップにない。そんな時 郵便局の ハイテクゆうパック 申し込みは簡単。ソフト名、会社名など必要事項を記入した振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。欲しいソフトが一週間ほどでお手元に届きます。



カサブランカに愛を

殺人者は時空を超えて



DISK MYSTERY VOL.3

シンキングラビットが贈るディスクミステリーの第3弾です。SFを舞台にミステリーあり、ロマンスありのフルコースでお届けします。パソコンならではのエンターテインメントをお楽しみください。

PC-9801シリーズ	5"2DD・5"2HD	
PC-8801シリーズ	5"2D	
X1turboシリーズ	5"2D	¥7,200


今……
ファンタジーII



STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

THE ROLE-VENTURE GAME

PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

フェロンラの章

本格派ロールプレイングファンを興奮の渦に巻き込んだ、あの凄いゲーム、〝ファンタジー・ジェルノアの章〟
そして、今ここに、その装いも新たに、待望の新ストーリー、〝ファンタジーII・フェロンラの章〟が登場します。
ジェルノア島の南にある偉大なる美と魔法の島、フェロンラを悪魔の支配から救うため、あなたはこの過酷な冒険に再び足を踏み入れることになるのです。
暗雲に覆われ、不気味に静まりかえるフェロンラであなたを待つものは、強力な敵と難解な謎、そしてさらなる富と名誉。
さあ、闘いの準備を整えてください。フェロンラはもう目の前です。

★ファンタジー、ジェルノアの章をお待ちの方は、ジェルノアで厳選を重ね、作り上げたキャラクターをファンタジーIIに移し、パーティを組むことができます。

★ファンタジーII、フェロンラの章は、ジェルノアの章とは全く別のストーリーで構成されています。ファンタジー、ジェルノアの章をお持ちでない方も充分にお楽しみいただくことができます。



PC-9801シリーズ
(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)

4月中旬発売予定

PC-8801シリーズ(SR対応)
FMシリーズ
(5インチ・3.5インチ)
シャープX1シリーズ
(5インチ)

2ドライブ仕様
ディスク3枚組
¥9,800

ガルフォース第一弾
アドベンチャーゲーム
「創世の序曲」ついに発売!!



ソフトハウス8社の協同制作、しかも同タイトルで3タイプをゲーム化。日本中のパソコンファンの注目を独り占めしてしまった「ガルフォース」のアドベンチャーゲームが遂に登場します。アニメ版のストーリーを基にゲーム化していますが、あくまでも基にしただけ。意外な仕掛けや、謎解きのおもしろさなど、ゲームならではの展開が楽しめます。コマンドは完全メニュー選択方式だから、言葉捜しにわずらわされることなく、ゲームに集中できます。さらにグラフィックは80枚以上。しかも、オリジナルキャラクターデザイナー園田健一先生の書き下し画面がなんと50枚も使われています。「ガルフォース」アドベンチャーゲーム「創世の序曲」。いま、新たなる7人の少女たちの冒険が始まる。

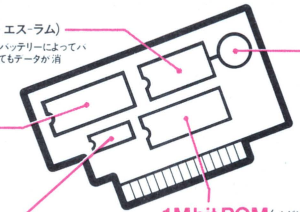
●PC-8801シリーズ(3枚組)5″2D4月　日発売。
●PC-9801シリーズ(XA、LTは除く) 5″2DD/5″2HD/3.5″ 2DD 発売予定。
●X-1シリーズ(3枚組) 5″2D 発売予定。
●FM7/77シリーズ(3枚組) 5″2D/3.5″2D 発売予定。￥7,800
※PC-9801/E/Fは要RAM256KB以上。
※要漢字ROM。
※純正ドライブをご使用ください。
※2枚組以上のものは1ドライブではご使用できません。

広告制作 SOUL BEE


GAL FORCE
ETERNAL STORY
ガルフォース
ETERNAL STORY
ルフィを見殺しにしてしまった・・・
ぐちぐち、うるせえんだよ。
油断してると、やられちまうぜ。
話す
見る
移動
持ち物
「ガルフォース」
アクションゲーム「虹のかなたに…」
発売予定
5月発売予定 価格￥7200(予)
SESSION 61
Humming Bird Soft™
BOTHTEC®
SACOM
soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン
SystemSoft
XTALSOFT
Personal Computer Software
ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレフォンサービス(03)486-8127
※なお、ご質問はすべて(株)スキャップトラストあてでお願いします。
ガルフォース：©SVI/MOVIC/ARTMIC.

MSX版 発売中!!

T&E SOFTのスーパーM(メガ)-ROMカートリッジ



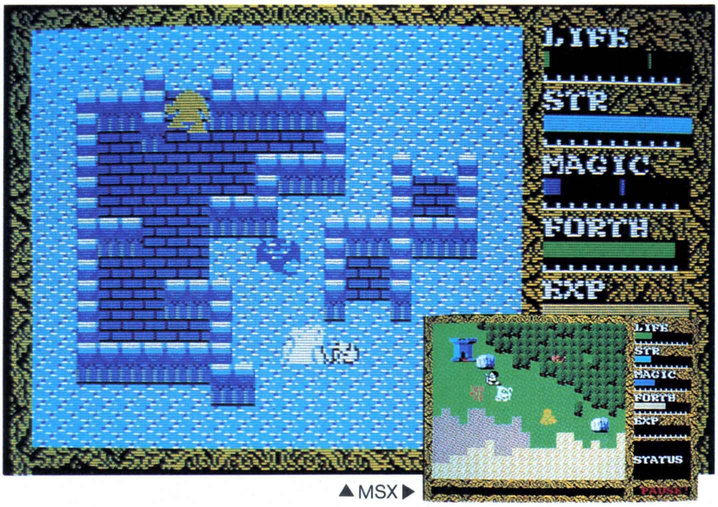
16Kbit S-RAM(キロビット エス-ラム)
ゲームの途中データが、セーブ、ロードされます。バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません。(4ファイル保存)

ゲートアレー
1Mbit ROM(メガビットロム)や、16Kbit(キロビット)S-RAM(エス-ラム)制御をします。

ロジックIC
S-RAM(エス ラム)を使用するためのICです。

バッテリー
通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません。この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう。

1Mbit ROM(メガビットロム)
ここにプログラムが入っています。通常の256Kbit(キロビット)の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました。



▲MSX▶

Active Role Playing Game

ハイドライド・II
SHINE OF DARKNESS

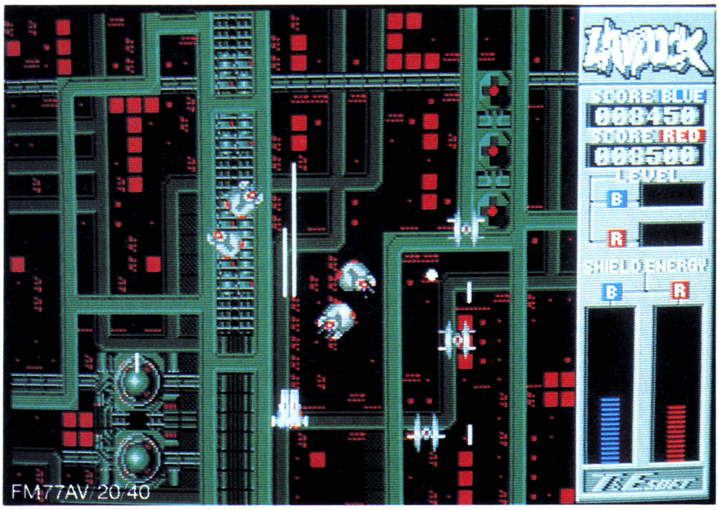
1メガビットロム採用!!
総てのMSXで作動!!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵!
マップの広さや、ゲーム内容は、オリジナル版と同様!

★メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの4倍!
★ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)
★14種に及ぶ魔法が使用可能。
★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

MSX 8K以上 MEGA ROM 1MビットROM採用! S-RAM内蔵。 **定価¥6,400**

- PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH‥ 5″2D版 ¥6,800
- X1F/turbo/II/III/Z………… 5″2D版 ¥6,800
- FM-7/NEW7………… 5″2D版 ¥6,800
(工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)
- FM-77/AV/20/40………… 3.5″2D版 ¥6,800
- X1/C/F/turbo………… テープ3本組 ¥4,800
(ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)
- FM-7/NEW7………… テープ3本組 ¥4,800
(FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)
- MZ-2500(MZ-2000モード)……… 3.5″2DD版 ¥6,800
- MZ-2000/2200………… 5″2D版 ¥6,800



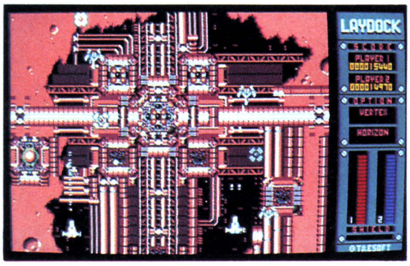
FM77AV/20/40

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

FM77AV/20/40
MZ-2500/V2

- フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- 2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- 毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- 敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・マルチバルカン砲他 多数。



◀MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴
★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します!
★B.G.M.には、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- FM77AV/20/40……3.5″2D版・2枚組……… ¥6,800
- MZ-2500/V2………3.5″2DD版……………… ¥6,800
- MSX2 ……3.5″1DD版 RAM64K・VRAM128K専用…… ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテク ゆう パック

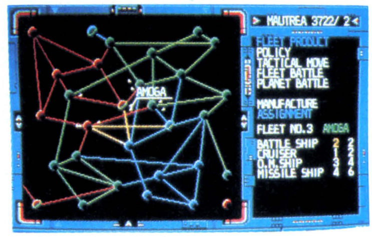
申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。

使いこなせ5つのメインコマンド!!

FLEET PRODUCT

艦隊生産

収税によって得た資金で、艦船を建造し、艦隊を編成します。艦船建造には、多くの資金と期間を要します。5艦隊編成することが可能で、6艦隊目はゲストプレイヤーの艦隊です。

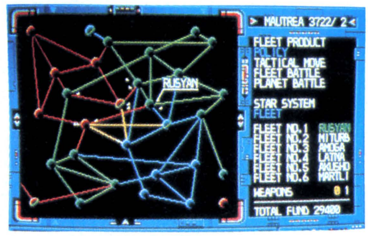


艦船の配備

POLICY

政　策

星系への各種投資（環境整備・資源開発・技術開発・星系防衛）と税率の変更及び艦隊への兵器補給を行います。星系への投資を怠ったり、重税を課したりすると、星系の生産力が低下し、反乱が起きてしまうことがあります。また、艦隊へ兵器の補給を行えば、兵器レベルが向上し、惑星戦を有利に展開できます。

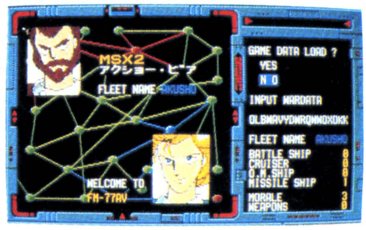


艦隊への兵器補給

TACTICAL MOVE

作戦移動

艦隊が星系間を作戦移動します。画面左下の星系25からスクリーン外に延びるナーサティアドライブ航路を移動すると、他の宙域（他のマシン）へ移動したことになります。自軍の総合生産力が36以上の場合、ウォーデータ（18文字のパスワード）が画面に表示されます。なお、ゲーム開始時に、ウォーデータを入力すれば、2人プレイになります。

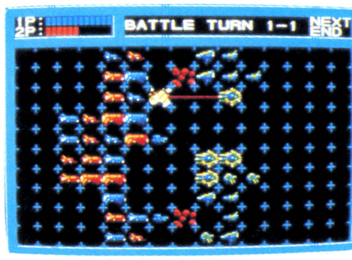


ウォーデータ入力

FLEET BATTLE

艦隊戦

画面左に自軍、右に帝国軍が配置され、陣形を整えて、戦闘を始めます。3回の戦闘で一会戦終了し、戦闘継続か撤退かを選びます。劣勢でも作戦次第で勝利することは可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



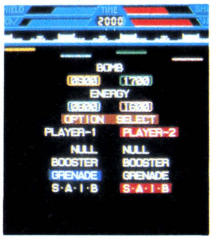
交戦中



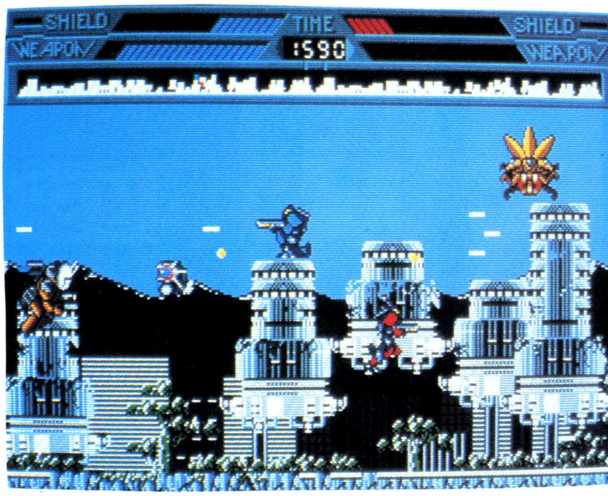
PLANET BATTLE

惑星戦

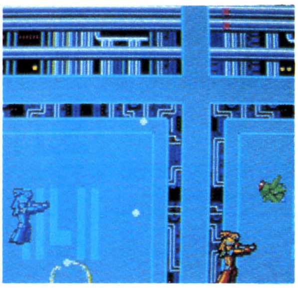
惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマーを操る君の腕次第です。



FM77AV ▶









PC-8801mkIISR
★FM音源完全対応
★フルカラーでの重ね合わせスクロール処理

X1
★フルカラースクロールマップ
★ステレオFM音源対応

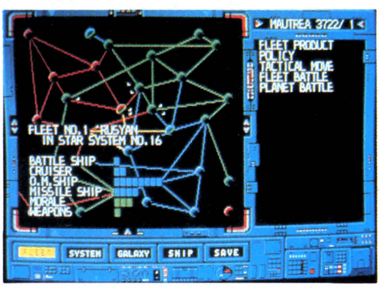
FM77AV/20/40
★惑星戦は4096色モード使用
★FM音源完全対応
★ソフトウェア3プライオリティ

MSX2
★多彩なキャラクター、リアルな動きを実現

おろそかにしてはいけないサブコマンド!!

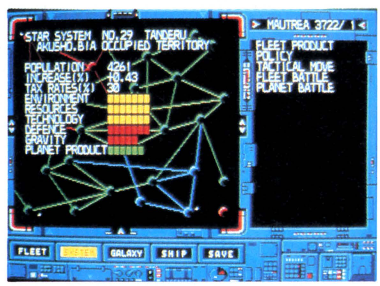
FLEET：艦隊情報コマンド

艦隊情報コマンドでは、艦隊の編成や士気値、兵器レベルの状態をチェックすることができます。



SYSTEM：星系情報コマンド

星系情報コマンドでは、星系の所属や生産力、各種情報をチェックすることができます。情報の得られる星系は、補給路のつながっている星系に限られます。



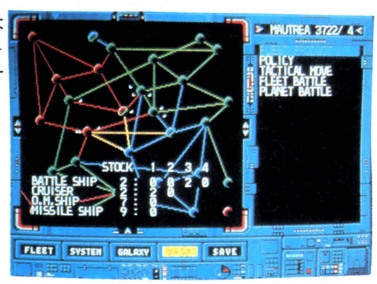
GALAXY：銀河情報コマンド

銀河情報コマンドでは、プレイヤー側と帝国側の総合情報をチェックすることができます。



SHIP：艦隊建造情報コマンド

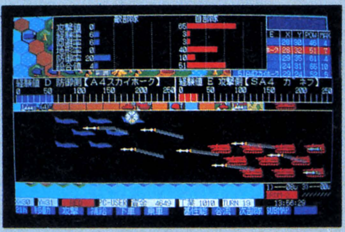
艦船建造情報コマンドでは艦船の建造状況（あと何ヶ月で完成か）をチェックすることができます。



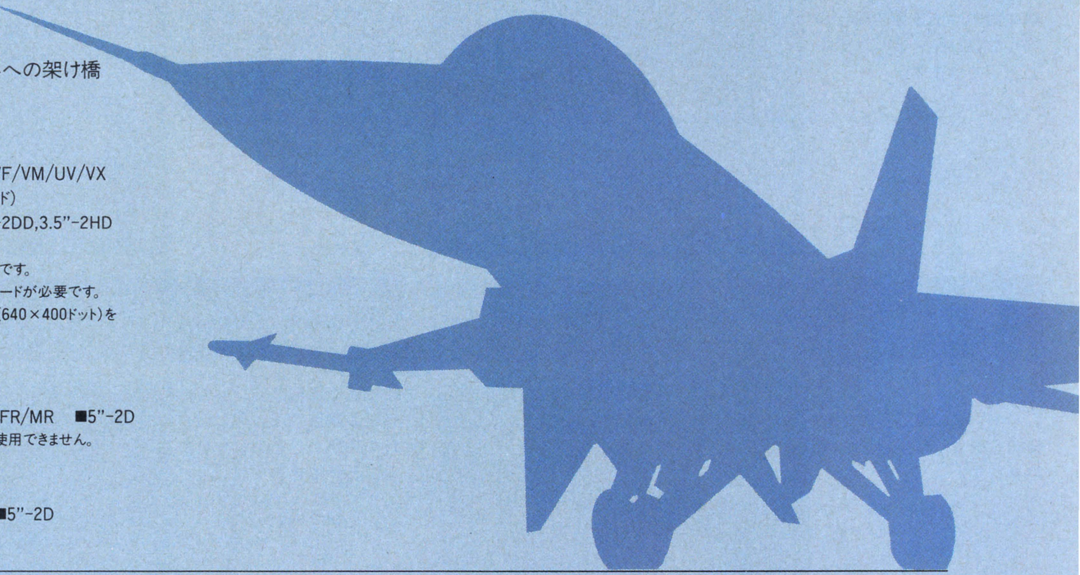
遥かなる戦略の道、追い求める君に捧ぐ。

ストラテジック・シミュレーションゲーム

大戦略II



新しい兵器ユニットや地形の数々。新しいパラメータの導入。思考ルーチンの強化。しかし、「現代大戦略」から「大戦略II」への進化は、こうしたスペック一つ一つの変化の、単なる"積み重ね"ではありません。
STRATEGYを考える
楽しさにとって、それは
まったく異次元の世界への架け橋
となることでしょう。



〈大戦略II〉
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
■PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
(2ドライブ必要です。)
●384KB以上のRAMが必要です。
●PC-9801/Eは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。
定価　9,800円

〈大戦略88〉
■PC-8801mkII SR/TR/FR/MR　■5"-2D
●PC-8801,8801mkIIでは使用できません。
定価　7,800円

〈大戦略X1〉
■X1/X1turboシリーズ　■5"-2D
定価　6,800円

商品に関する技術的なお問い合わせ窓口　**ユーザーサポート専用電話092-524-4403**
月～金　9:00～12:00　13:00～17:00　(祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。
■お申し込み方法　現金書留、郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて㈱システムソフトまでお申し込み下さい。
■送料について　400円。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

TACTICSが、シミュレーションを変えた。

タクティカル・シミュレーションゲーム〈オーガ〉

OGRE



重戦車、ミサイルタンク、機械化歩兵などを率いて、敵の強大なサイバネティック戦闘ロボットを倒す。ユニークな設定によるシミュレーションゲーム"OGRE"。状況がスリリングに変転してゆく中で、TACTICSの巧妙さが唯一の命綱。簡単に、スピーディに楽しめる。シミュレーションのニュータイプです。

〈PC-8800シリーズ〉
■PC-8801/mKII/SR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH
■5"-2D
●マウス可
定価　6,800円

〈X1シリーズ〉
■X1/X1turboシリーズ
■5"-2D
●ジョイスティック可
定価　6,800円

〈PC-9800シリーズ〉開発中



SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒815 福岡市南区市崎2丁目14-7
TEL092-521-0337

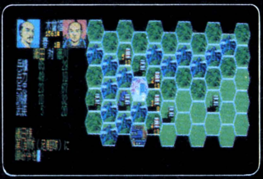
ORIGIN SYSTEMS INC.

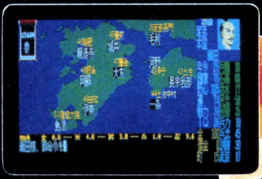


信長の野望
全・国・版

絶賛発売中!

五十有余群雄が割拠する戦国乱世。
東北には伊達、越後に上杉、関東に北条、
甲斐に武田、駿河に今川、三河に徳川、
中国に毛利、四国に長宗我部、九州に島津、
そして尾張には「天下布武」を旗印に
天下統一を夢みる織田信長があった。
今、貴方は下剋上の乱世に身を投じ、
天下統一を果たさなければならない!
数々のドラマを秘めた武将たちの
壮大な歴史叙情詩が今、始まる。





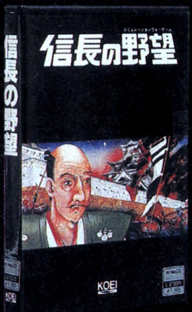
- 50名の大名から好きな人物を選択
- 8人まで遊べるマルチプレイ方式
- 大名名を自分の名前などに変更可能
- オール漢字表示
- 全国地図、地方別など8種類のマップ
- 17ヶ国、50ヶ国モード選択可能

FM7、77版 MZ2500近日発売

PC8801mk II SR/FR/MR/TR・PC9801シリーズ、X-1シリーズ

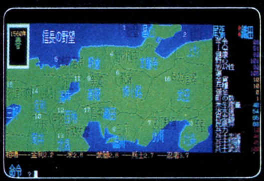
〈商品構成〉
- FD 2枚組9,800円
- 戦国武将列伝(年表付)
- 戦国兵法書(マニュアル)
- 戦国地図(白地図付)
- 覇者への道(シブサワ・コウ著)





信長の野望 熊本県全小・中学校指定納入ソフト

史上最高のロングセラー「信長の野望」を知らずして、
シミュレーションは語れない。





この画面写真は9801用のものです。

PC6001・6601・8001・8801・9801シリーズ、
FM7・77・16βシリーズ、X-1シリーズ、
MZ1500・2500、SI、B16シリーズ、
2020、IBMJX、SMC-777、MSX・MSX2
8FD7,800円、
5FD9,800円、7,800円、6,800円、
3.5FD7,800円、6,800円、QD5,800円、
テープ版4,800円、4,500円、
ソフトベンダー武尊



KOEI
GAME

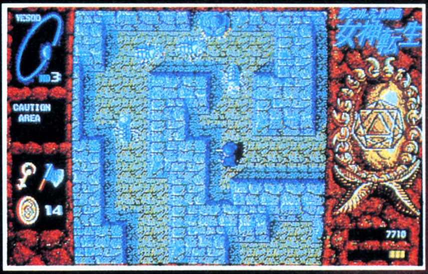
テレフォンサービス
横浜 ☎044-61-1100
高松 ☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

デジタル・デビル物語（ストーリー）女神転生

デジタル・デビル"ロキ"に連れ去られた恋人、
白鷺弓子を救うため魔界へ侵入する主人公、中島朱実。
表と裏、善と悪。
対をなすふたつの世界に広がる迷宮を舞台に、
魔族との壮絶な戦いが始まる。
ロールプレイング・ゲームと
アドベンチャー・ゲームの要素をふんだんに盛り込んだ、
全く新しいAVアクション・ゲーム！
アクション・ゲームを変えるのは、やっぱり日本テレネット！



主人公、中島朱実が通う十聖高校の古文の教師、小原先生



イエッツラー界 I



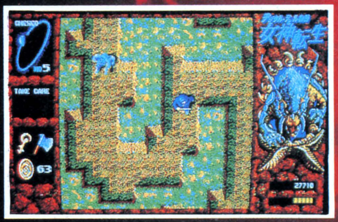
小原は女を要求するデジタル・デビル"ロキ"に、いけにえとして捧げられる

- 独自の思考パターンと連係プレイによる攻撃を仕掛ける敵キャラクターたち！
- 3D階層構造と、対照的な表裏の世界を持つステージ構成！
- 迷路状の魔宮に隠された数々のアイテムと謎！
- テレネットならではのアニメーションによる演出効果！
- アイテムの新しいとらえ方、頭脳・知能プレイに挑戦！

6月中旬発売予定!!

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR（5"2D 2枚組）￥7,800
FM77AV（3.5"2DD 2枚組）￥7,800
X1/C/ターボシリーズ（5"2D 2枚組）￥7,800
PC-9801シリーズ（5"2HDは1枚、2DDは2枚、3.5"2DDは2枚）
￥7,800（256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要）
MSX MEGA ROM ￥6,800

イエッツラー界 II



画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります。

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。
MSXは、アスキーの商標です。 MEGA ROMマークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を
明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。



●アクション・ゲームはテレネット●
新・多重構造ゲーム、誕生!
階層構造を持つマップ構成。ゲームするたびに新しいストーリー展開。論理的思考による攻撃をしかける敵キャラクター。アクション・ゲームの新しい形、テレネットから。
主人公、中島朱実
敵となる、魔界に住む異形の者たち
魔界、急接近!
イメージの世界で"ロキ"に取り込まれた小原は、"ロキ"の子を身ごもり、やがて魔人と化した……
原作:西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」
© 西谷 史・徳間書店・ムービック・シップス COMPUTER PROGRAM © 1987 日本テレネット 開発協力:㈱アトラス
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL. 03(268)1159



夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス
AV時代の幕開け。
すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
オーディオ
ビジュアル
今、日本テレネットはAV宣言。
PC-98シリーズ新発売!
優子はごくありふれた、普通の女子高生。
ところがある日、
ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、
運命が一変した。
ヴェカンティの
「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて、
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が
戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは?
4人の魔王とは?
答えを求めて、
戦いが始まる。
フルグラフィック・アニメーション!
※MSX版にはアニメーション・シーンはありません
ビッグ・キャラクター!
広大なマップ!
新発売!!
●PC-8801mk II SR/FR/MR/TR
●XI/C/ターボシリーズ
●FM77AV専用
●PC-9801シリーズ
各¥7,800(ディスク2枚組、2HDは1枚)
● MSX メガROM ¥6,800
※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。 ※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。 マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を
明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

●アクション・ゲームはテレネット●

FINAL ZONE WOLF

ファイナル・ゾーン

好評発売中!!

- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR (5"2D 2枚組) ¥6,800
- ●X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥6,800 テープ版 (2巻組) ¥4,800
- ●MSX メガROM版 ¥6,800

スーパーウェポン"GN-16B"を爆破せよ!

アドベンチャー・ゲームにも引けをとらない、アニメーションによるメンバー同士の会話シーンを始め、他には見られない数々の特長を誇るシューティング・ゲームの最高峰。







MSX



プロローグ画面。まるで映画のようだ。



マルチ・エンディング







X1/C/ターボシリーズ

アルバトロス

TOURNAMENT GOLF

トーナメント・ゴルフ

好評発売中!!

- ●PC-9801シリーズ (5"2DD 3枚組、ただし3.5"、5"2HDは1枚) ¥8,800
- ●FM7/77シリーズ (3.5"2D 3枚組) ¥8,800
- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR (5"2D 3枚組) ¥8,800
- ●PC-6001mkII/6601/SR (テープ3巻組) ¥5,800
  PC-6601/SR (3.5"1D・1DD 3枚組) ¥8,800
- ●X1/C/ターボシリーズ
  ディスク版 (5"2D 3枚組) ¥8,800　テープ版 (テープ3巻組) ¥5,800
- ●MSX (ROMカセット1本+テープ2本組) ¥6,800

本物(リアリズム)だけの魅力。

あなたのゴルフ・センスがそのまま反映されるクラシカルな54ホール。

おかげさまでロングセラー(1周年)

アルバトロス・シリーズは、昨年2月にPC-88SR版が発売されてから1年になります。ただいま絶好調!

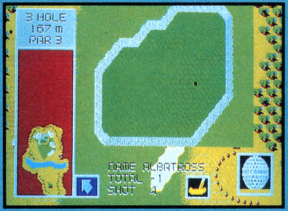
あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って画面が高速スクロール。さまざまなボールの動きをシミュレートし、スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能な、究極のゴルフ・ゲーム。



PC-9801



PC-8801mkII SR/FR/MR/TR



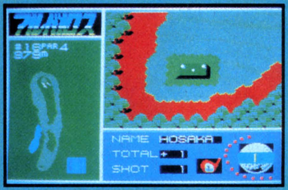
FM7/77

■特長■

- ●海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- ●9ホールごとに軽快なメロディーでティーブレイク。スコアを集計表示
- ●アメリカン・システムでハンディ・キャップを計算・登録
- ●プレイヤーは10人まで登録可能
- ●バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- ●コースの凹凸を5cm刻みで再現
- ●フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- ●極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- ●キー操作は簡単、進行もスムース



X1/C/ターボシリーズ



MSX

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 LOGIN 5月号

新作ソフト 続々登場!!

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピック・スペシャル

●クリスタルソフト
●X1/C/F/G/turbo/II/III（X-1Dを除く）
〔FM音源ボード、ジョイ・カード対応〕
●5"2D版

次々と君を襲う40種類の怪物！

X1シリーズを愛用している諸君！ ビッグニュースだ。
あの、クリスタルソフトから出た"アスピック・スペシャル"。タケルでしか買えない
このソフトの特徴は、なんとも言っても①追加された14枚の大型グラフィック。
②ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。の2大特典だ。
ロールプレイングゲーム・ファン必見！

市販価格¥6,800 TAKERU価格**¥4,800**

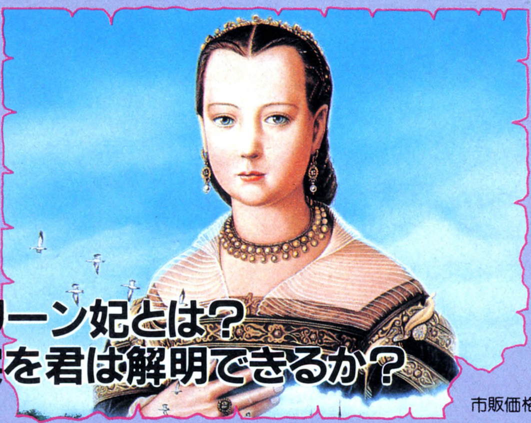






マデリーン

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT



謎の王女、マデリーン妃とは？ 400年前の事実を君は解明できるか？

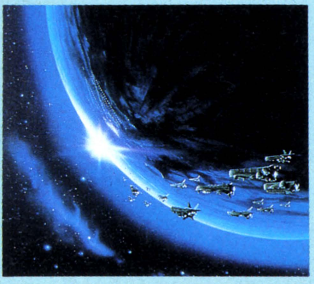
●シンキング・ラビット
●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
●5"2D版（2枚組）

アドベンチャーゲーム、と言うと目の色を変える君！シンキング・ラビットの「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場だ。
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋から、この物語は始まる。そこにあったマデリーン妃の肖像画には、言い伝えられた悪女のイメージは全くなかった……。果たして400年前の事実を君は明らかにできるか?!

市販価格¥7,200 TAKERU価格**¥3,200**

ディーヴァ

これがA.S.W.だ!!
ACTIVE SIMULATION WAR



●T&Eソフト
●PC-8801mkII SR以上
●X1シリーズ
●5"2D版

★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現（ファミコンを含む）。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。

市販価格¥7,800 TAKERU価格**¥7,000**

グイン・サーガ"豹頭の仮面"

●D-PHOTON
●PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH/TR
●5"2D版（2枚組）



「グイン・サーガ」。それは、人気作家栗本薫原作のアドベンチャー・ゲーム化なのだ。君自身が王子レムスとなって、進行させてゆくこのソフトには迫力ある画面が70枚！なんとキャラクターが声を出して語る！という特典がついている。王女リンダと君（レムス）の運命は？豹頭の仮面をかぶった戦士、彼の正体は何か……?!

市販価格¥7,800 TAKERU価格**¥6,200**

TAKERUは最新情報の宝庫だ!!

パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊



タケル・クーポン券は、おトク!

なんと、いまタケルソフトを5本買うと、あの名作"ハイドライド"をもう1本というように、自分のお好みソフトがもらえるのだ!方法は簡単。パッケージ内のクーポン券を送るだけ。この特典を利用しない手はない!

タケル・ユーザーズクラブ!

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」を、君はもう知ってるかな。会員になるとかっこいいメンバーズカードがもらえるほか、ビッグな特典いっぱい。 また、最新情報満載のTAKERUジャーナルをもらえるぞ!

オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込み下さい。

タケルで買うとソフトが安い!

とにかくTAKERUに会いに来てほしい。そして、TAKERUプレスを見れば、百聞は一見にしかずだよ。

タケルで買えば、安心感100%!

TAKERUで買ったソフトが、自分のパソコンで作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してみよう。TAKERU事務局は君のツヨ~イ味方だよ!



伝説さえ残らぬ古、星々から光と闇が舞い降りた。
世界の全てを巻き込んだ激闘は、持てる力を結集した光が、
大地の奥深くに闇を封印することで終わりを告げた。
そして今再び、時に忘れられし彼方より、闇が甦る。
光の王国エルスリードに展開する光と闇の戦闘パノラマ。
壮絶な闘いは、序(プロローグ)をむかえたばかりである――。

人工知能
シミュレーション・ウォー

エルスリード

- NCS
- PC-8801mkIISR以上
- X1シリーズ ●5"2D版

市販価格¥7,200 **TAKERU価格¥6,000**

ここに来れば〈武尊〉に会える!

●北海道		
札幌	そうご電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
●青森県		
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
●岩手県		
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
●秋田県		
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
●宮城県		
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)261-8111
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
●福島県		
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	(株)紛又 駅前店2F	(0245)21-2011
●山形県		
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
●新潟県		
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
●栃木県		
宇都宮	K&P 宇都宮	(0286)62-0002
●群馬県		
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
●茨城県		
水戸	川又書店 2F	(0292)31-0102
●埼玉県		
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
●千葉県		
船橋	ダイエーららぽーと店	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
●東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機 7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5871
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビッグカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンハート長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	ノジマ電気町田店	(0427)28-1012
●神奈川県		
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店5F	(044)244-5421
相模原	ノジマ電気相模原店 B1F	(0427)53-1214
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
●山梨県		
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
●長野県		
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
●福井県		
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
●静岡県		
沼津	メルハ沼津	(0559)31-3454
静岡	メルハ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルハII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエタM&V	(0534)73-3991
●愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	生活創庫アピタ名駅店 4F	(052)451-1511
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	中部ファミリーセンター COMPIT SALA	(0532)31-5081
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
●岐阜県		
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック水都食品	(0584)89-8355
●三重県		
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
●大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
●奈良県		
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
●京都府		
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
●和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
●兵庫県		
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
●岡山県		
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
●広島県		
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
●香川県		
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
●福岡県		
北九州	ベストマイコン 小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
●長崎県		
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
●熊本県		
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
●鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
●大分県		
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
●宮崎県		
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
●沖縄県		
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35
●TAKERU事務局 ☎(052)263-5895

●営業所 名古屋 ☎(052)251-2894
東京 ☎(03)274-6916
大阪 ☎(06)252-4234

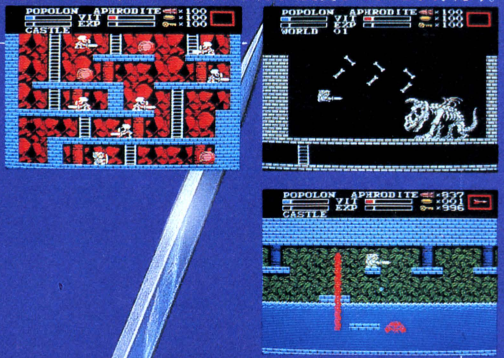
資料請求券
LG
5月号


KONAMI
オショック!
the MAZE of GALIOUS
めいきゅう
ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜
MSX対応　1Mビット
4月18日発売予定　価格4,980円
新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
好評発売中
火の鳥
HINO TORI
〜鳳凰編〜
「火の鳥」のソフトがあれば、あの「キングコング2」にセーブ機能を付け加えることができるよ。
MSX2対応
1Mビット
価格5,800円
©角川春樹事務所/東北新社
四次元感覚の画像美、
ときめき神話ロマン。
神をも恐れぬ大悪党「我王」。かつてはそう呼ばれた我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っている鳥——〈火の鳥〉の啓示を受け、悪霊退治の旅に出た。語り継がれた伝説が時空を超えて、今、目前で明らかにされる。神話色に染められた画像が、きっとキミを勇気づけてくれるだろう。
© KONAMI 1987

●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

キミは罠にかけられていた。

全国のMSXフリークを熱狂させた前作(魔城伝説I)のアクション性にロールプレイングをプラス。空前絶後の大スケールで、魔城伝説は、今、真のクライマックスを迎えた。



悪の大魔王ヒュドノスにさらわれたグリーク王国の姫、アフロディテを救うため、正義の騎士ポポロンはアトス山の魔城に向かった。しかしそれは、すべて大魔司教ガリウスの罠だった。留守のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまっていたガリウス。なんと、真の魔城は、祖国にあったのだ！ ガリウスの手から、我が子とグリーク城を取り戻さねば……。

全10ワールド、トータル330画面の広大なマップが、ポポロンとアフロディテを待ち受ける。2人の力を合わせて戦うことが、ゲーム攻略の大きなキーポイント。夏にむかって、キミをとことん熱くさせてくれるぞ!!



コナミのMSX用ソフト「Qバート」をセットで使用すればなんとびっくり、「ガリウスの迷宮」にさまざまな機能がプラスされるゾ！

■コスロットゲームの景品引き換え締切日は4月30日です。カードをお持ちの人は、お早目にどうぞ。

■都合により、かねてより開発中の告知を行っていたPC-8801シリーズ対応ソフト「魔城伝説II ～ポポロン激闘編」の発売が中止となりました。深くお詫び申し上げます。

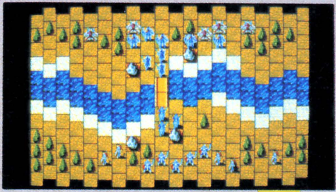
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-10

人工知能の送り出す軍団に、君は打ち勝てるか!

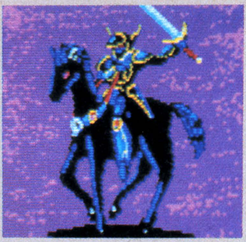
ライト・ナイト



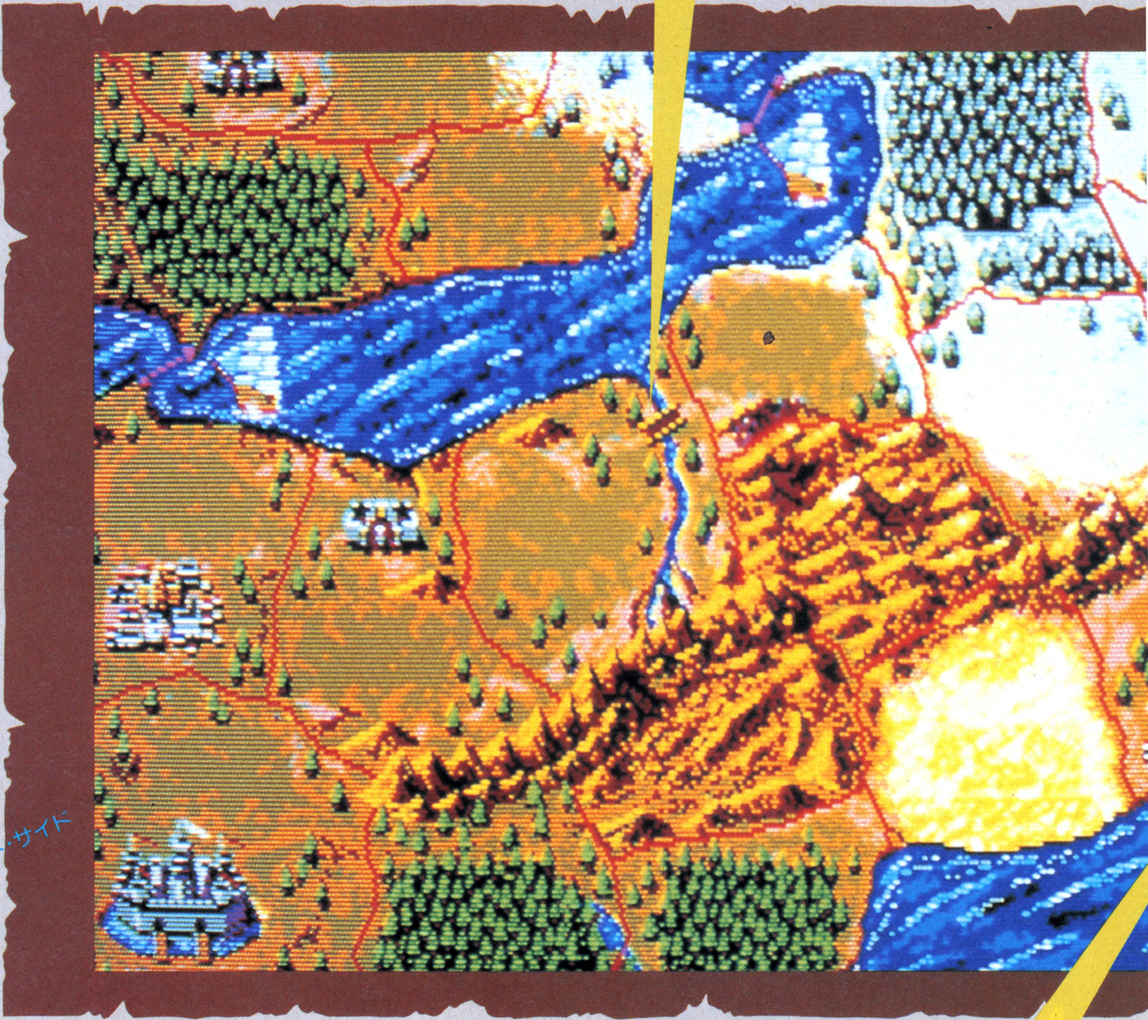
ここは、ローレック平野へ進軍する唯一の拠点。ローレック橋での戦闘は単独戦を強いられる。



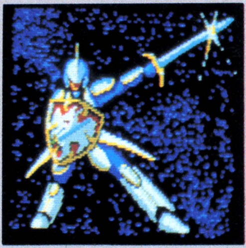
ダーク・ナイト



ダーク・サイド



ライト・サイド



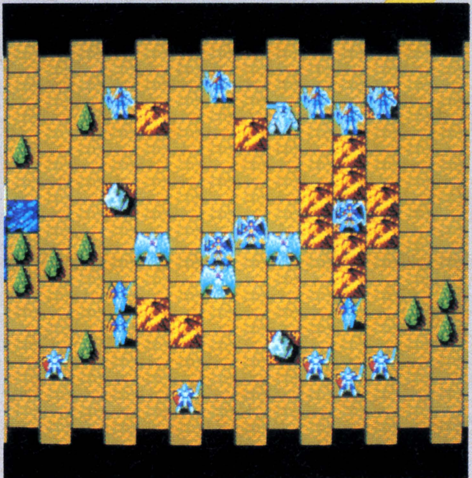
ファイター



ファルコン・ナイト



ライト・ナイト



砂の都ディールの郊外で戦闘をくりひろげるライトサイドとダークサイド。


通信販売でのお申し込みは
現金書留であなたのご希望商品名、機種をご記入の上、下記の住所までお送り下さい。
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号(サンスイビル3F) データウエスト株式会社まで
DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号(サンスイビル3F)
TEL.(06)968-1236
クロスオーバーアドベンチャー
GOLQUES
解き放たれた心は、異空間の扉を開く
ゴルコス
発売機種
●PC-8801mkII用(5インチ)
●PC-8801SR/MR/FR/TR MH/FH用(5インチ)
●FM-7/new7/77/AV/20 40用(5インチ、3.5インチ)
●X-1シリーズ(5インチ)
その他の機種も移植中!
¥7,800
限定思考型人造人間
処理士免許証
メネシス 教授 殿
アドルフトフラー
●セットに付属するアイテムの数々。
ロールプレイングゲーム
マーベラス
Marvelous
X1 新登場
フルマシン語でX-1版登場!!
●5インチ(2枚組み)¥6,800
★取り扱い発売機種★
●FM-7/77(5,3.5インチ・2D)
AV専用(3.5インチ・2D)
●PC-8801・MKII・SR・FR・MR
(5インチ・2D)V2モードも可
●PC-9801(2DD,2HD)
●MZ2500(3.5インチ・2DD)
●FM-11(BSを除く)2D,2HD
(注)FM-11は限定発売、通販のみ
定価:6,800円
ON CITY



MSX
FROM
IREM
スーパーロードランナー
TM
ゲームセンターで大人気のキャラクター達が、
MSX2に乗り込んで来た!!
プレイヤーはもちろんアイレムオリジナル。
敵はこれまたすべてユニークで魅力的な
アイレムオリジナル。ブロック・宝など、
まさに本格派の君をうならせるグラフィックだ!
4月下旬、新発売!
MSX2
MEGA ROM
IM-03
¥5,800
ステージはなんと3種類から選べるんだ。
1PLAY
セレクト・ステージ
全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう!
チャレンジ・ステージ
アイレムから君に挑戦! 君は何ラウンド制覇できるか?
2PLAY
セレクト・ステージ
気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!
※この画面は業務用の画面です。
©1987 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
MSXは、アスキーの商標です。
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

MSX 速報!!

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

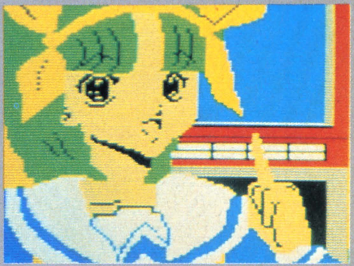
キータクラーの復活

ついに来た来た
やって来た!

4月28日
発売予定!!

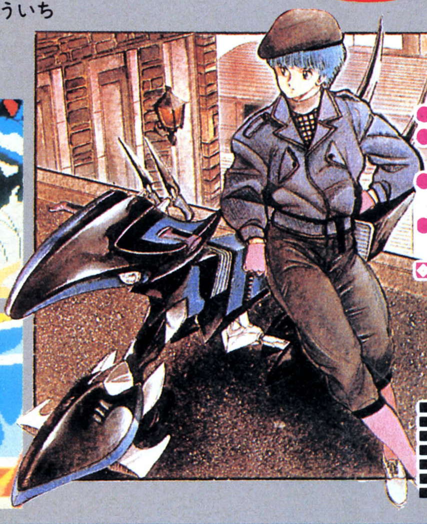
©集英社・桂正和
作者/TAMTAM
音楽構成/すぎやまこういち





ミ　ク「ねえねえアオイさんウイングマン2がMSXで発売されることになったんですって」
アオイ「そうなのよね。私たちの活躍がMSXユーザーのみなさんにも見てもらえるなんて、うれしいわね。」
ミ　ク「MSXユーザーのみなさん応援して下さいね!」









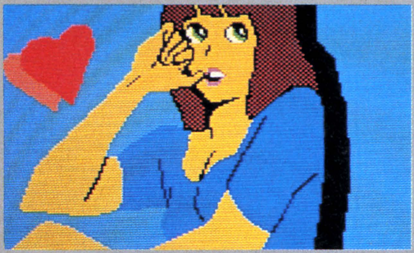
- グラフィックの美しさはピカーMSXユーザー必見!
- なんですかモードはとっても使いやすくなってまーす。スピードアップでわからないところを教えてくれるよ。
- MSXユーザーの人は、あの「チェインク!」の声がきけまーす。
- パワーアップ戦闘モードは大コーフンもの、わるものをやっつけろ!
- 前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。

MSX ROMカセット
MEGA ROM (RAM16K以上) ¥5,800

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

軽井沢誘拐案内

★ロマンチックミステリーアドベンチャー★



避暑地、軽井沢でおこった謎の誘拐事件。
解くのはキミだ!

名作「ポートピア連続殺人事件」、「ドラゴンクエスト」、「ドラゴンクエストII」の作者・堀井雄二が放つ、本格ミステリーアドベンチャー第2弾!

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♥♥

■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII……¥4,800
■〔テープ(2本組)〕PC-6601/SR、PC-6001mkII/mkII SR……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800
■ MSX ROMカセット(RAM16K以上)……¥5,800

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

★超本格大冒険ロールプレイングゲーム★

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険!あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち　ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる　さあ、キミの旅は、今、はじまった!



◀お城を出たら、まずは隣の町に行って、武器や道具を買って戦いの準備だ。ムムッ、下に見える妖気漂う城は…?



戦いで傷ついたら▶町の宿屋に泊まろう。「ウーン!」一晩寝たら身体は完全回復したぜ。

王様に会ってキミの名前を登録すれば、キミは勇者として旅立つことができる。ラダトームの城から町にはいり、とりあえずかんたんな武器と防具を買って戦いの準備をしよう。森や山をさまよって旅を続けるキミに、次々とおそいかかる怪物たち。キミは竜王を倒すことができるか!?

MSX ROMカセット MEGA ROM (RAM 16K以上) ¥5,800

森田和郎の将棋

X1版 好評発売中 8ビット版



◇対局の棋譜を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◇詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◇RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。

■5インチディスク版
X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)¥7,800

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥8,700
■〔3.5インチディスク〕PC-9801/U/UV……¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ¥7,800

通信販売の御案内

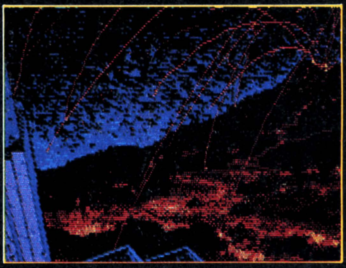
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



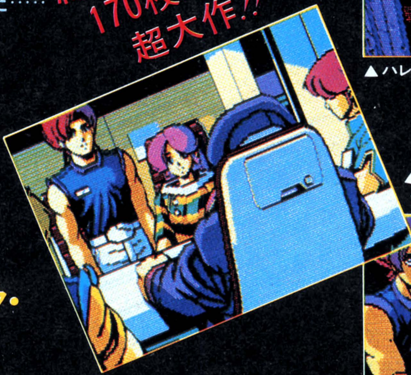
1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、スカイラブ《JESUS》から飛び立った。探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで､それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

作者／鈴木 孝成
イラスト／真島 真太郎
シナリオ／雅 孝司
音楽／すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏


▲ハレー接近で天変地異が各地で起こる。

総画数170枚以上の超大作!!




◀未知の怪物を葬る方法は果してあるのか。


やつの魔の手がのびる!!▶仲間がまた一人犠牲になった。

迫真の効果音・BGM、フルグラフィック・アニメーション、ディスク3枚組!!

★ゲームMUSICの巨星すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス挿入曲

※ラジカセに接続すると、大迫力サウンドゲームができます。

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●菫色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク3枚組………¥7,800

【オリジナルゲーム企画スタッフ募集】
優秀作品については、当社スタッフが商品化に向けて、直接指導します。

【シナリオ部門】
400字詰め原稿用紙20枚以上30枚以内に、シナリオ、小説等、あなたの好きな形式で書いて下さい。

【グラフィック部門】
カラーイラストで、あなたの描きたい世界を表現して下さい。

【ゲームプログラム部門】
あなたのオリジナルゲームを送って下さい。

●詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

5月28日
堂々発売!!

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

ガンダーラ

GANDHARA

仏陀の聖戦


●地獄界

⚙明王……大日如来の化身で、あのするどい目は悪魔をにらみつけている目ではなく親が子供を救うための必死の形相を表しています。
⚙如来……「慈悲」の慈を表現しています。父親のようなはげしさを持ったやさしさを表わしています。
⚙菩薩……如来の変身で救さいの仏です。「慈悲」の悲を現し、母のような抱擁力のあるやさしさを表わしています。

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え
再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

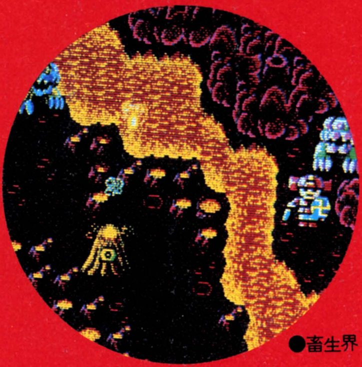

●天上界


●人間界

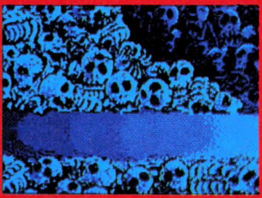

●不動明王


●みろく菩薩


●考古学者 クマーララブ


●畜生界


●餓鬼界


●冥府魔道


●阿修羅界

多彩な色づかい華麗なBGM、
究極のフルグラフィックスクロール、
そして壮大なシナリオ。

★ゲームMUSICの巨星すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉
◆◆◆ガンダーラへの路◆◆◆
●東方幻想●ガンダーラへの路(仏陀の戦士)●人間界●蓮華●冥府魔道(めいふまどう)●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂(じゃく)●修羅界●天上界●転生輪廻(てんせいりんね)●迦楼羅(かるら)●六凡界(ろくぼんかい)
※ラジカセに接続すると、大迫力サウンドゲームができます。

その昔、この世は『邪神』によって支配され、悪と荒廃に満ちていた。しかし『仏陀(ぶっだ)……お釈迦様』の出現とその『法力』によって『邪神』は一掃され、平和がおとずれた。
永い平和が続き『仏陀』は没したが、その遺骨は八つの『仏舎利(ぶっしゃり)壺』に分骨され、八つの世界の『ストーパー(仏舎利塔)』に安置された。『仏舎利』の力によって、しばらくの間『邪神』はおさえられていたが、1000年が経過するにおよびその力もうすれ、ついに『邪神の王』が目ざめたのだった。
『邪神の王』は八つの世界のうち、『仏』たちの力が及ばない六つの世界……地獄界・餓鬼界・畜生界・修羅界・人間界・天上界(六凡界という)……の『仏舎利』を『ストーパー』から盗みだし地底深くかくしてしまったのだった。
『仏舎利』の力が消え、再びこの世には『邪神』どもが姿を現わし、悪と荒廃が蔓延し善良な人々を苦しめ始めた。
さらに、人々が『邪神』の祟りを恐れ洞窟などに身をひそめたため、地上では善良な人々の姿を見ることすら出来なくなってしまった。

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組………¥7,800



対戦7回目、Mr.Brown（ニューヨーク）の戦術が見えてきた。

午前1時、今日もニューヨークのMr.ブラウンのプログラムしたバトルタンクと対戦させた。
7回目もあえなく敗れようとしていたが、
彼にはブラウンの戦術が読めてきていた。
「そうか、そうだったのか、ブラウンの弱点はここだ。」
そう言って彼は、我がバトルタンクの命令を組かえはじめた……。

新ジャンルのゲームとして話題集中の「コムサイト」。
こんな物語が各地で起きはじめています。

予約受付中!

- フルカラー3Dソリッドのリアルな画面。
- 簡単なプログラミングでバトルタンクの行動を指令。対戦が始まると、バトルタンクは君の手を離れ、独立して敵と戦う。
- 対コンピュータ戦（対内蔵プログラム）と対ユーザー戦（対ユーザープログラム）の2モードがあります。

PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	6,800円
X1/turbo	5"2D	2枚組	6,800円



通信機能対応!!（オプション）
電話回線で遠隔地のユーザー同士で対戦可能。ダウンロード方式により通信時間とコストを短縮しました。（音響カプラー、モデム等の通信設備が必要です。）

World of Technology
Tecno Soft

むかし、
人の世と悪霊界をさえぎる、
九つの玉があった。

いよいよ発売！
PC-8801SRシリーズ
X1/turbo

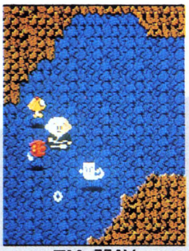


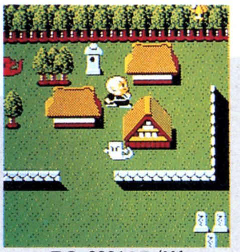
PC-88SR/X1

九玉伝
KU GYOKU DEN

見たかこの色！
このスクロール！


PC-8801SR/X1


FM-77AV


PC-8801SR/X1



◀二人同時プレイ画面（FM-77AV）

マルチウィンドウに▶よるメニューの選択（PC-8801SR/X1）

九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。

ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった！伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。

これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。

アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

発売中

FM-77AV/20/40	3.5"2D	2枚組	7,800円※1
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	7,800円※2
X1/turbo（FM音源ボード対応）	5"2D	2枚組	7,800円

開発好調！

PC-9801シリーズ（FM音源ボード対応）	3.5"、5"2D	7,800円

※1. FM-77AV/20/40で使用したディスケットは、FM-77AVでは使用できません。
※2. PC-88VAでは動作いたしません。

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 Phone. 0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

週刊 テクノソフトテレフォンサービス 0878-37-0059（耳よりな情報いっぱいすぐダイヤルしよう。）



XAIN 株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453


XAIN.
巨大な岩盤、マンハッタン。
その岩盤が時代の震源地になって、
強烈なバイブレーションを伝えてくる。
ニューヨークには、面白いものがギッシリ詰まっている。
全く新しい何かがある。
それは、都市の未来を暗示する輝き
CHARA-EDITOR
objet
今までの常識を越えたキャラエディタ！
ザインソフトの秘密兵器「超デカキャラ」エディタ「オブジュ」の発売が決定した。今までのゲームに出てきたデカキャラも勿論この「オブジュ」を使って作成したものばかり。勿論、キャラを動かすプログラムもついている凄さ！発売と同時にキャラ募集等の企画も盛りだくさんです。皆さん期待してくださいネ。
●近日発売予定 X1シリーズ(5"2D)……………………定価4,800円
MSXマークはアスキーの商標です。
SUPER
TRITORN
MSX2の
ポテンシャルで200%
パワーアップ！
アクションR・P・Gの人気作『トリトーン』があのMSX2で超パワーアップした。
画面数は、なんと60画面！隠しステージあり、隠れキャラあり超デカキャラの猛攻ありと迫力も驚きもの！次々と襲いかかる敵キャラを倒しながら力をアップさせなければ……
必殺技は、たのみのマジックボールだ！
●新発表 MSX2 メガロム……………………定価5,900円
絶賛発売中 トリトーン
●ROM版 要8K RAM……………………定価5,800円
●テープ版 要32K RAM……………………定価4,800円

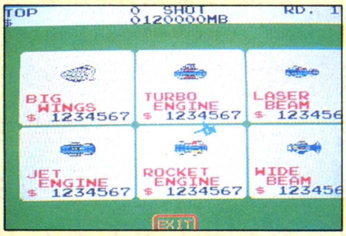
FANTASY ZONE

ファンタジー・ゾーン

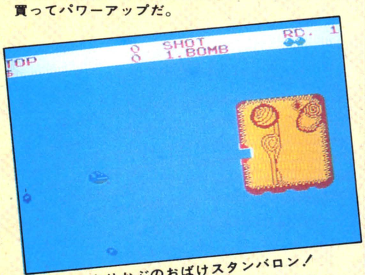




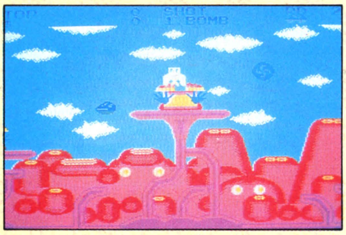
ここではお金をセッセとためて、ショップで買いものしよう。



いろんな武器があるが、まずはターボエンジンを買ってパワーアップだ。



でたな、きりかぶのおばけスタンバロン!
こいつをやっつけてラウンド2へ。



ここは火の惑星タバスコーダ。ツインボムで基地を破壊しよう。

幾星霜もの昔、宇宙のかなたに“ファンタジーゾーン”があった。英雄オパオパ(これがキミだ)が、このファンタジーゾーンを敵の魔の手から守るべく決然と立ち上がった。

宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち入った。宇宙協会(スペースギルド)の公式調査から、何者かが、メノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中であることがわかった。敵の野望をくじくため、さっそく、オパオパはファンタジーゾーンへと向ったのだ が…。

MSX

R55 X 5812 ¥5,500 ■解説書付
(16KB以上のRAMで作動します)
3月21日発売予定 ©SEGA

PONYCA

株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売 札幌支店TEL011-232-5151 仙台支店TEL022-261-1741

KORONIS RIFT™

コロニス・リフト



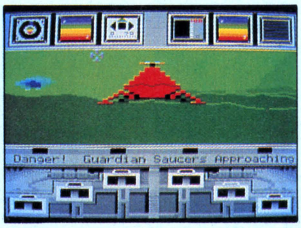
ルーカスの最新作。これはSFXゲームだ。

それはコンピュータの緊急メッセージから始まった。スペース・マップに入力されていない正体不明の巨大な物体。光学センサで地表をスクリーンに現わすと、そこには深い溝がきざまれた惑星があった。これが伝説と化していた古代の超文明か…。

ルーカス フィルム ゲームズが全パワーを注ぎ、完成した第2弾“コロニス・リフト”。立体的でリアルな映像が君を外宇宙へ連れ去る。君はそこで古代遺跡を探し出し、古代文明の謎を解明せねばならない。

MEGA ROM MSX2
R68 Y 5516 ¥6,800（要VRAM128KB）
4月5日発売予定



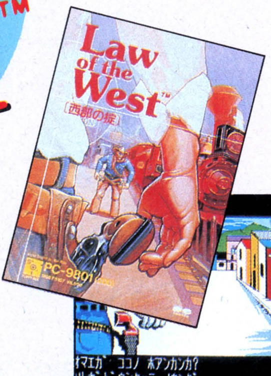


Law of the West™

ロー・オブ・ザ・ウエスト

無法者を撃て!! 町に平和を取り戻せ!!

会話選択で進行するシューティング+アドベンチャー+RPGゲーム



ゴールド・ラッシュに沸く西部のとある町。ここには一獲千金を夢みる男やならず者たちが集まっていた。けんか、決闘は日常茶飯事。金を狙う銀行強盗もひんぱんに起こっていた。そんな無法状態の町に連邦政府から腕ききの保安官が派遣された。

この保安官になり代り君は、町に平和と秩序を取り戻さねばならない。



5" FLOPPY DISK PC-9801シリーズ（2DD）
M68 F 5107 ¥6,800　3月5日発売
5" FLOPPY DISK PC-8801　M68 C 5107 ¥6,800
近日発売予定
ファミコン用カセットも3月5日発売予定

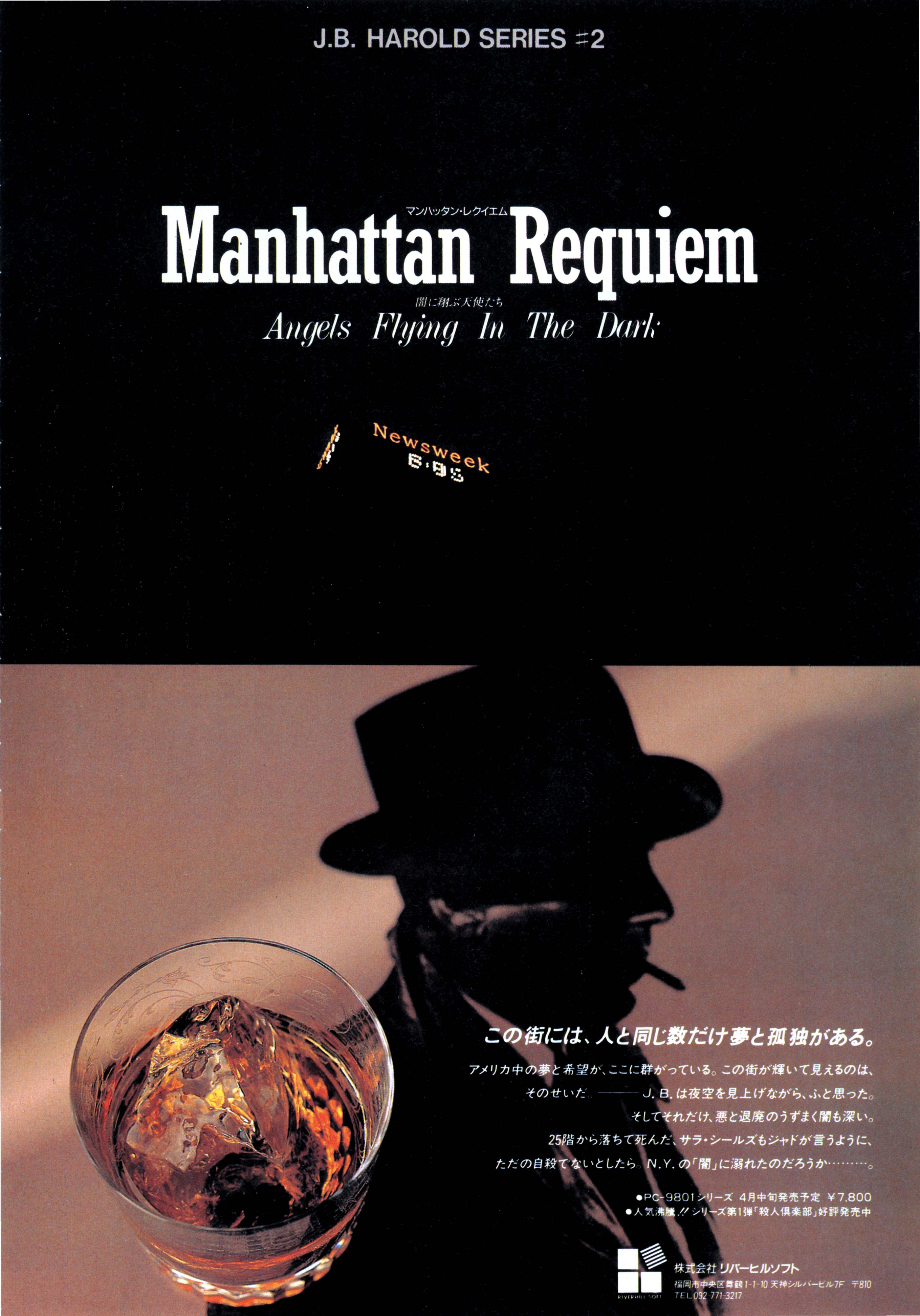
今なら、テレホン・カードが当たっちゃうんだぜ！

またまた当たるカッコイイ、オリジナル・テレホンカード。もちろん、コレクション・アイテムとしての価値も充分。
のんびりしてると、なくなっちゃうぞ。
今すぐ応募しよう！このチャンスを逃すなっ!!

応募要領／ポニカのパソコン・ゲーム・パッケージの背表紙下にあるポニカ・マークと型番の部分を２枚、紙に貼り、住所・氏名・年齢・職業(学年)・お持ちのパソコン名を記入して、封筒でお送りください。(ファミコン用ソフトは除きます)
期　間／３月20日(金)～５月10日(日)消印有効
賞　品／ポニカ・オリジナル・テレホンカード。(50度数 カードの種類は選べません)
抽選で1,000名様に。
発　表／発送をもって代えさせていただきます。なお、発送は６月以降となります。
宛　先／〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
株式会社ポニー 映像営業部「テレホンカード・プレゼント」係

東京支店TEL 03-221-3271　大阪支店TEL 06-541-1971　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

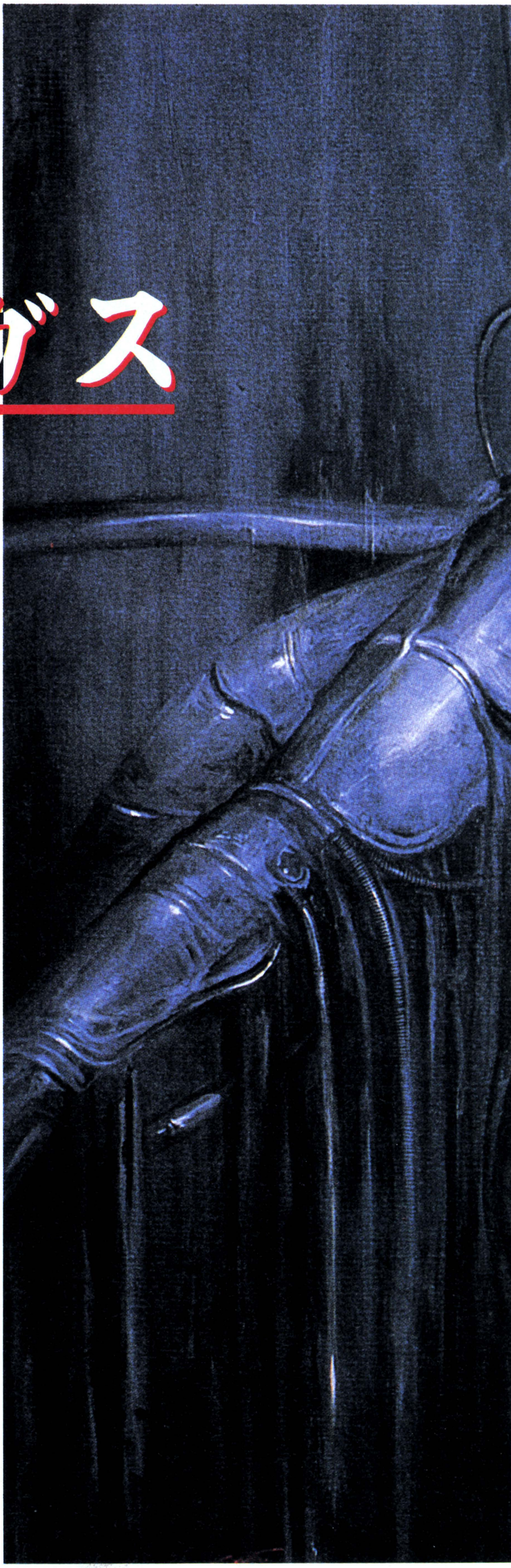

デスフォース新発売
DEATH FORCE
Real-time role playing game
狂気を、呼吸している。
アース・オブ・ジュエル——この地上界と、魂の輪廻によって結ばれているパラレルワールド。
永い平和の続いていたこの地に、封印されていた邪神が蘇った。
人々の願いをうけて、ついに復活した闘神ファントム。
邪神をふたたび永遠の彼方へと葬り去るために、いま神々の島へと旅立ってゆく…………。
話題の77AV専用リアルタイム・ロールプレイングゲーム、ついに登場。
●全6エリア・512画面の広大な世界
●スムーズな8方向移動＋ホバー移動のメインキャラクター
●シールド(盾)・カノン(砲)・ソード(剣)による多彩な攻撃パターン
FM-77AV/AV20/AV40(2ドライブおよび専用ディスプレイが必要です。) 3.5"-2D(2枚組) ¥7,800
●ユーザーサポート専用電話を新設しましたのでご利用ください。
092-771-0328 13:00〜17:00(土・日・祭日を除く)
●通販をご希望の方は、現金書留でお申し込みください。送料は無料です。
RIVERHILL SOFT


J.B. HAROLD SERIES #2
マンハッタン・レクイエム
Manhattan Requiem
闇に翔ぶ天使たち
Angels Flying In The Dark
Newsweek
6:95
この街には、人と同じ数だけ夢と孤独がある。
アメリカ中の夢と希望が、ここに群がっている。この街が輝いて見えるのは、
そのせいだ。――― J. B. は夜空を見上げながら、ふと思った。
そしてそれだけ、悪と退廃のうずまく闇も深い。
25階から落ちて死んだ、サラ・シールズもジャドが言うように、
ただの自殺でないとしたら。N.Y. の「闇」に溺れたのだろうか………。
●PC-9801シリーズ 4月中旬発売予定 ￥7,800
●人気沸騰!! シリーズ第1弾「殺人倶楽部」好評発売中
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F 〒810
TEL.092-771-3217

獣神ローガス

激動の指、
冷静な頭脳、
高鳴る胸。

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。



構想1年、プログラム追加3回。
温めすぎるほど温め、遅れに遅れた
「獣神ローガス」が、遂に火を噴く。
ローガスを倒すべく、旅立つ戦士はもちろんキミ。
壁、ひとときの夢、そしてまた壁。
これらすべてを乗り越えたとき、
キミは「本当の感動」に
直面することだろう。

4月下旬発売
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7800円
PC8801、FM7/77/AV、MSX移動中！

主題性！ 集大成！ したいぜ！

RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

プログラマー／アニメーター募集 あなたも画期的なゲーム作りに参加しませんか？ もし、その気になったら電話でも封書でも結構ですので、ご一報を！


神が微笑むとき、戦いが始まる。

デジタル・シネマ開演します。

アドベンチャーゲーム

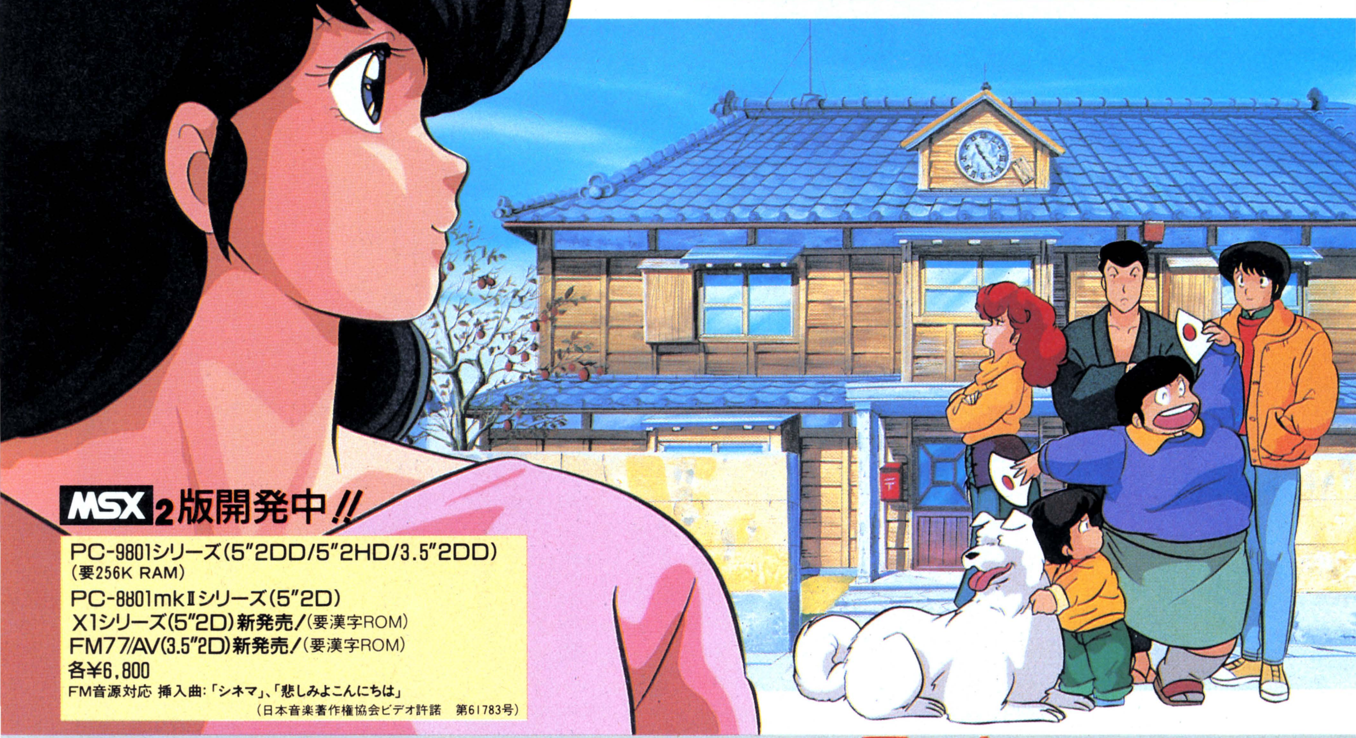
めぞん一刻

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、明るく、五代くんにせまってくる。

管理人(きょうこ)さんの秘密を握っているのは誰か？登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり！







MSX2版開発中!!

PC-9801シリーズ(5″2DD/5″2HD/3.5″2DD)
(要256K RAM)
PC-8801mkⅡシリーズ(5″2D)
X1シリーズ(5″2D)新発売！(要漢字ROM)
FM77AV(3.5″2D)新発売！(要漢字ROM)
各¥6,800
FM音源対応 挿入曲:「シネマ」、「悲しみよこんにちは」
(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第61783号)

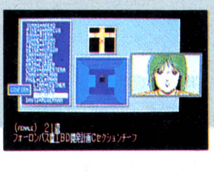
本当の戦いはこれからだ！

新発売

SFハードアクション・アドベンチャーゲーム カーマイン

CARMINE88™

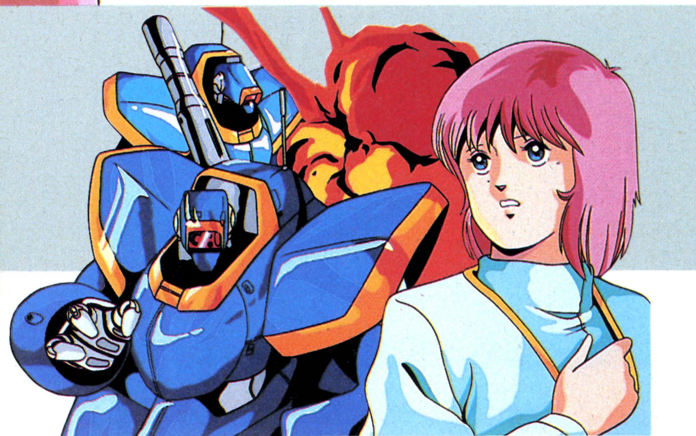
- 高速マルチウィンドウによるコマンド入力
- 手動　自動モード・リアル戦闘シミュレーション
- PC-98版に劣らない高速3Dと、グレードアップしたメカ・ディスプレイ
- 120枚以上のリアルなグラフィック
- FM音源対応(88SRシリーズ)



PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/TR/FH/MH
(5″2D)ディスク3枚組　¥7,800

●「カーマイン88」の発売が遅れ、ユーザーの皆様をはじめ関係者の皆様に御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

★好評発売中！「カーマイン」PC-9801シリーズ(5″2DD/5″2HD/3.5″2DD)
ディスク2枚組 ¥7,800 要256K RAM/漢字ROM



マイクロキャビン®

ハ〜イ、お待たせ。ラムだっちゃ!

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

〜恋のサバイバル・バースディ〜

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ



大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾!「うる星やつら」いよいよ完成せまる!

突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。面堂了子がパーティをやるので、遊びに来いという。しかも余興でやるゲームの優勝者には、了子の熱いキッスが贈られる……。

面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる!

PC-8801mkIIシリーズ
PC-9801シリーズ
X1シリーズ

開・発・進・行・中

予価￥6,800

うる星やつら
限定オリジナルポスター
プレゼント企画中!!

※詳しくは次号広告またはインフォメーションダイヤルでお知らせします。

シミュレーションゲーム

大戦略

©システムソフト

MSX2 S-RAM付 MEGA ROM 版(要VRAM128KB以上)

近日発売予定! 予価￥7,800

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ!

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム!
- 美しくわかりやすいグラフィック・マップ
- いままでのコンピュータ・シミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- レベルに合わせて選べる数々の戦場マップ
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能

illustrated by Yukio Suzuki

最新ソフト情報

マイクロキャビンインフォメーションダイヤル

0593-53-3611

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

STAC Software Technology & Communication



プロフェッショナル
麻雀悟空
夢はここまで辿りつく。
初めての卓囲み型牌配置「スクエアフォーメーション」採用。牛魔王、偽悟空など12名の打ち手から対戦相手を自由に選べる雀力レベル対応モード。実戦の中で理想的な打ち筋・華麗な打ち回しが研究できる、実力アップトレーニングモード。極めてシンプルな必要最小限のキーボード操作。他、さまざまな革命的機能を満載しての超自信作です。
PROFESSIONAL
MAH-JONG
GOCOO
PC-9801
この世に
新発売
Chat Noir
a guarantee for software that won't wear
製作・発売
株式会社シャノアール
〒143 東京都大田区山王3-29-1
ブルク山王1F
☎03(778)0445

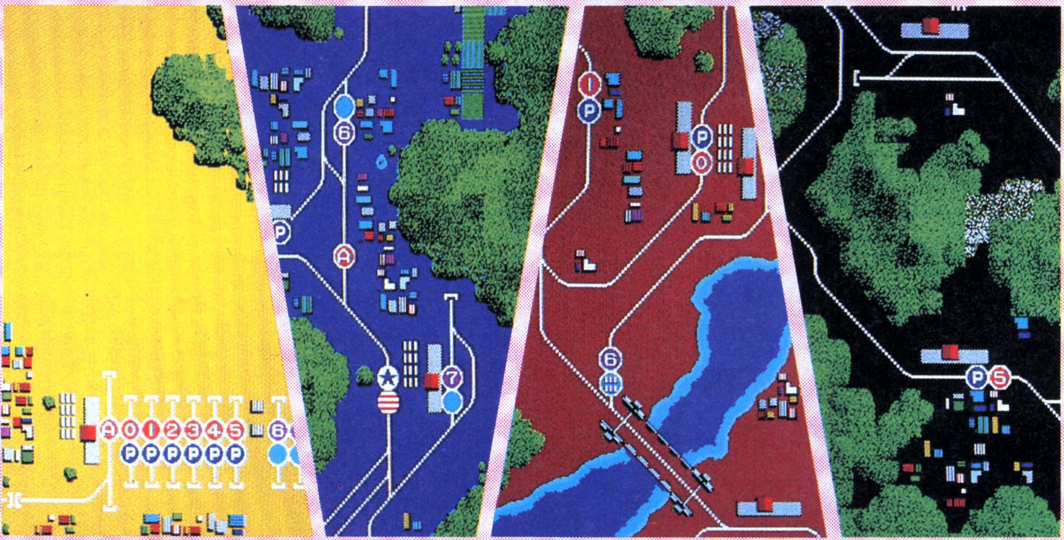
PC-9800
新登場

ARTDINK

遊びが手ごわい

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう98



A列車で行こう98

対応機種　PC9801／E／F／M／VF／VM／U／UV／VM21／VX

※　PC9801／E／F／Uには増設RAMボードが必要です。(要256KB)

※　PC9801／Eには漢字ROMボードが必要です。

メディア　5"2DD／5"2HD／3.5"2DD／3.5"2HD　¥9,500

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

☆PC8801・mkII・mkIISR／FR／MR／TR／FH／MH

■5"2D　¥7,800

☆FM-7／NEW 7／77／77AV／AV20・40

■5"2D／3.5"2D　¥7,800　T　¥6,800

☆X1 turbo／II／III

■5"2D　¥7,800

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍



☆PC9801 E／F／M／VF／VM／UV／VX

※E・Fには増設メモリーが必要です。(要256KB)

※Eには漢字ROMボードが必要です。

※PC9801及びPC9801Uでは作動いたしません。

■5"2DD／5"2HD／3.5"2HD　¥9,500

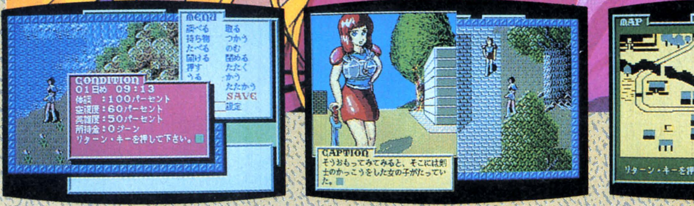
ARTDINK

株式会社 アートディンク

〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、または現金書留にて　(送料サービス)





The Myth and Legend of Fantastic World

この異次元の世界ハロウディーンには4つの世界がある。遥か昔、邪神サダリアーンは「フィーザート」の世界へ侵略を行なった。その時は、どこからともなく現われた一人の勇者によりフィーザートの世界は救われた。無限の時が流れ、サダリアーンは復活した。再び侵略が始まる———時は来たれり、勇者よ今こそ目ざめよ。悪の野望を打ち砕くのだ。———遥か過去に内包されたその運命から君は逃れることができない。今、時空を超え一人の勇者(ヒーロー)が復活する。

■PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"2D]
■X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)[5"2D]
価　格¥6,800(2枚組) (FM-7/77シリーズ、PC-98シリーズ、MZ-2500シリーズ順次発売予定)

近日発売!!



ウィバーン
価　格¥6,800
●PC-9801F/U/VF/VM/UV[5",3.5"]●PC-8801mkⅡSR/FR/MR[5"]●X1turbo/X1G/X1F/X1[5"]●FM-77/AV[3.5"]●MZ-2500/V2[3.5"]

好評発売中!!

Arsys
開発
発売元：アルシス　ソフトウェア
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F●☎(0956)22-3881

▶**通販のお知らせ**/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

マルチプレイ・ロールプレイGAME!!

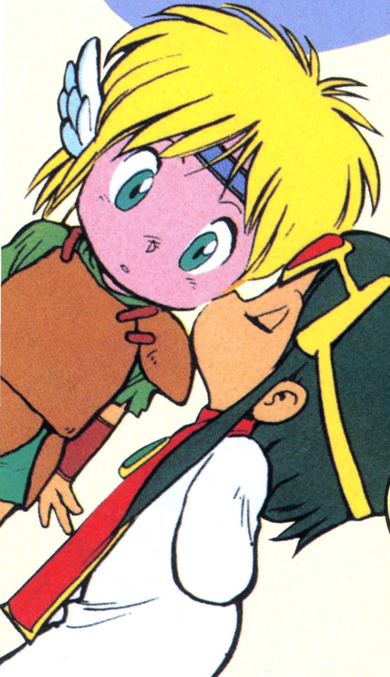
あなたの作ったキャラクターを友達と交換したり、2人同時にプレイできる"マルチ形式"のロールプレイングGAME。

PC↔FM↔MZ間のキャラクター交換が友達同志で可能。

新発売

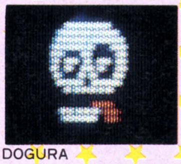
PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH
PC-9801E以上(128KB要漢字ROM)
FM-7/77/AV

好評発売中!!—MZ-2500シリーズ



ナイーブな
アゴラ族の少年

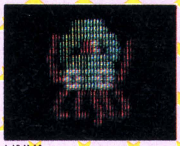
ウワサのヒロイン(?)
ステラ姫



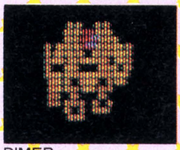
DOGURA
最初のダンジョンで出てくる。まず、こいつで経験値を上げよう。



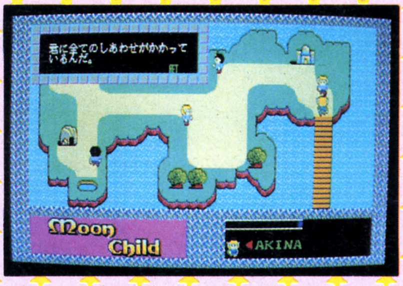
GURIN
人の顔を見をと寄ってくる。そんなに強くないから楽勝?



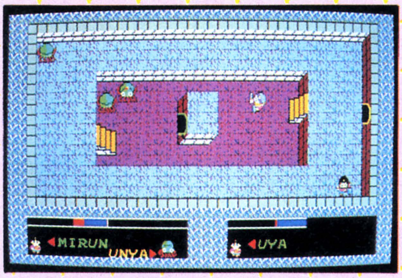
UNYA
かわいい顔をしてなかなか強い。寄って来る前に攻撃しよう。



DIMER
生きているヨロイ。さすがに防御率は高い。

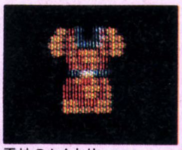


あなたはアゴラかゴングかを選び、自分の家からゲームをスタートします。長老の所では職業を選ぶことが出来る鍵がもらえます。



ダンジョンには手強いモンスターの他に、魔物にとらえられた人や、店では売っていない貴重なアイテムがかくされています。

ムーンチャイルド
Moon Child



雷神のかんむり
あなたの身を守るヨロイ。街の武器屋で買えます。



クラインの夢
ブロックを通り抜けることが出来ます。店では売っていないので気をつけましょう。

(※写真はMZ-2500版のものです。)



あさりよしとお氏のイラストによるオールカラー・マニュアル、3体のフィギア(改造・彩色ができます)付き。MZ-2500にはゲーム中に使うナレーション・テープがついてきます。

- PC-9801E以上(要256K以上)(5"2HD/2DD)
- PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH(5"2D×2枚組)
- FM-7/77/AV(3.5"/5"2D×2枚組)
- MZ-2500シリーズ(3.5"2DD)

※モデムホン(MZ-1×19)、4096色カラーパレットボード(MZ-1M10)にも対応。

¥7,800



がんばり屋さん
ゴング族の少年

イラスト:あさりよしとお

フィッシングシリーズPart 2



[ザ・キングサーモン]
The KINGSALMON
釣りシミュレーションゲーム

ユーザー各位様には発売がおくれましてまことにご迷惑をおかけいたしました。PC-9801版は昨年12月に、PC-8801版は2月3日に出荷開始いたしました。

¥7,800 (PC-98 5"2DD、5"2HD / PC-88 5"2D(2枚組))

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/㈱ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。)

GA夢 ガム
移転しました。これからもよろしく。
株式会社ホット・ビィ
〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16
第3松本ビル2F TEL.03-360-3623

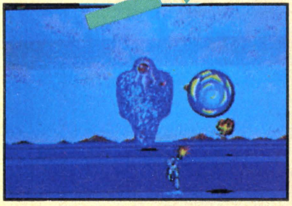
資料請求券 LOGIN 5



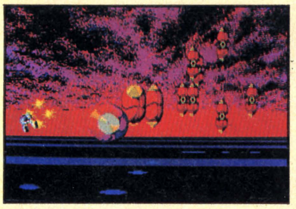
オリジナルストーリーとトリックに推理力とマッピング力で挑戦！
スピルバーグの謎解きに挑戦！
Young Sherlock
The Legacy Of Doyle
上下左右に高速スクロールする捜査マップ
コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行
大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現
暗躍する「密室」「横領」「偽装」
きっと誰かが何かを知っている。
次々におこる殺人事件、
シャーロック、ワトソンの名コンビが活躍
君もシャーロック、ワトソンに協力し
この難事件に挑むのだ――！
殺害されたジェームズ・ドイル氏の過去を探るカギを握る女性……グロリア・スワソン。
スコットランド・ヤード(警視庁)。ここにはあの鬼警部レストレードがいる。
第一の捜査箇所 ドイル家 。ジェームス・ドイル氏が殺害された現場がここにある。
カセット・テープへのセーブ機能を内蔵
カセット・テープ データ・レコーダーを別途使用
『親愛なるホームズ君、彼女の無罪を証明してくれ／』「ピラミッドの謎」あれから、5年の歳月が流れたある日、旧友ロジャーから初の探偵依頼の手紙が届いた。ロジャーの彼女=シンディは、父=ジェームズ・ドイル殺害の容疑をかけられていた。そこで彼女の無罪と、事件の真相を解き明かすべくのりだすヤングシャーロックと、おなじみワトソン。さて、二人を待ち受ける『ドイルの遺産』とは……
好評発売中
ミステリー・アドベンチャー
ヤングシャーロック
～ドイルの遺産～
COPYRIT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMEN INC. ALL RIGHTS RESERVED
MSX ROM カートリッジ版
MEGA ROM 1メガロム仕様 (RAM16KB以上対応)
定価¥5,800 MS-7
MSXは、アスキーの商標です
MSX MSX2にも使用可能
2メガ登場 5月下旬発売予定
★「ラビリンス～魔王の迷宮～」のストーリーを忠実に再現！
★ファンタスティックなキャラクターとルーカスの最新作にふさわしいストーリー展開
ラビリンス™
魔王の迷宮
MSX2 ROM カートリッジ
2メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)
予価¥6,800 MS-10
TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR MSX COMPUTER © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
SUPER RAMBO Special スーパーランボー スペシャル
アクション＆ロールプレイング・ゲーム
ゲリラ戦
MSX2 ROM カートリッジ
1メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)
定価¥5,800 MS-5
© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム
RAMBO
地獄のヒーロー／激闘救出作戦
激ゲーム
MSX ROM カートリッジ版 16KB以上に対応 (32KB ROM使用)
2トリガータイプ・ジョイスティック＆キーボード対応 1人用
定価¥5,800 MS-1
© 1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V. TM OWNED BY CAROLCO SALES. INC AND USED BY PACK-IN-VIDEO UNDER AUTHORIZATION
SUPER RAMBO
リアルコンバットゲーム
地獄ゲーム
PC-8801シリーズ5"DISK ●PS-2¥6,800
■PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR
X1シリーズ5"DISK ●SS-3¥6,800
X1シリーズCテープ ●SS-4¥5,800
■X1/C/turbo/F
FM-7,77シリーズ3.5"DISK●FS-8 5"DISK●FS-9 ¥6,800
© 1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V.
SPACE CAMP
スペースキャンプ
宇宙ゲーム
MSX ROM カートリッジ版 16KB以上に対応 (32KB ROM使用)
定価¥4,800 MS-6
© 1986 ABC MOTION PICTURES. INC. ALL RIGHTS RESERVED.
企画・開発・発売
PACK-IN-VIDEO
㈱パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)
当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズ ソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637

三次元接近!!









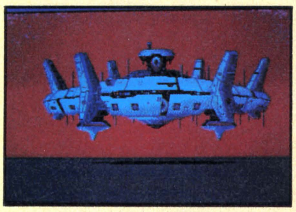
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

PC-8801SR/FR/MR/FH/MHV2モード専用
5"2D2枚組　¥7,800
MEGA ROM MSX RAM16K
MSX1MROM ¥6,800







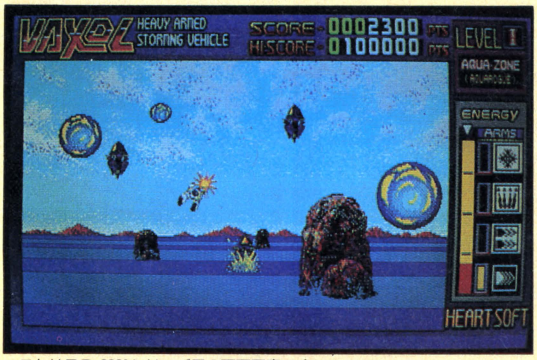
4段階にパワーアップ可能な唯一の武器"EPUDE"で数々の敵を撃破せよ!!

3Dシューティング新世代

進行上の惑星全てを滅しながら進む惑星"ZOLGA"。単身シールドを突破して侵入に成功した高機動アーマー"VAXOL-STORMER"は、"ZOLGA"の最深部にひそむ"神"を打ち倒し、"ZOLGA"を止める事ができるであろうか……。
フルカラーで描かれた敵が3Dで迫まる!リアルなアニメーションとかつてない巨大キャラクター処理で、君は今、三次元シューティングの新しい世界を見る!



※これはMSX用の画面写真です。



※これはPC-8801シリーズ用の画面写真です。

HEART SOFT
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)
ハート電子産業(株)

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉(送料サービス)
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。


地獄の鬼がやってきた！
鬼にも等しい野武士が四十、迎え撃つのは、われらが七人。
今までのウォーシミュレーションゲームとは
チョット違った新方式、ヒューマンウォーゲーム
七人のサムライ
君に世界のクロサワが超えられるか？
好評
発売中
PC8801MK IIシリーズ
5"-2D2枚組 6,800円
(98の方、しばらくお待ち下さい。)
※お近くのショップに無い場合は、郵便振替か、
口座振込にて、下記までお申し込み下さい。(送料不要)
アイエーシステム株式会社
〒041 北海道函館市亀田本町45-1 TEL(0138) 45-0488
振込先/北海道拓殖銀行函館支店・㊟433127 郵便振替/函館3-10483

GRAY



高度に進んだ文明と、原始的な政治構造で栄える星、DNA(ドナ)。
ここに存在するのは、生産階級であるオークと、
それを統治するティーターンの2つの種族。
そして、暴力、犯罪、殺人、猟奇……。
この星はすでに退化してしまったのか。2つの種族はもう進化しないのだろうか!?
このゲームは、SF界で話題のジャンル〝サイバー・パンクス〟に踏み込んだ、前代未聞のアドベンチャー。
これまでの過激さも棒立ちしてしまったエロティシズム(!)と、
血で血を洗う近未来バイオレンス(!)が、キミを襲う!!
さらに、スプラッターにアクションが追い撃ちをかける!!
あらゆる要素を盛り込んだ超話題作、〝サイバー・パンクス・アドベンチャー〟「DNA(ドナ)」。
キミの欲や好奇心を満たすには、余りあるほどの凄まじさ。
もう、逃れることはできない!!

ドナ DNA

サイバーパンクス・アドベンチャーゲーム





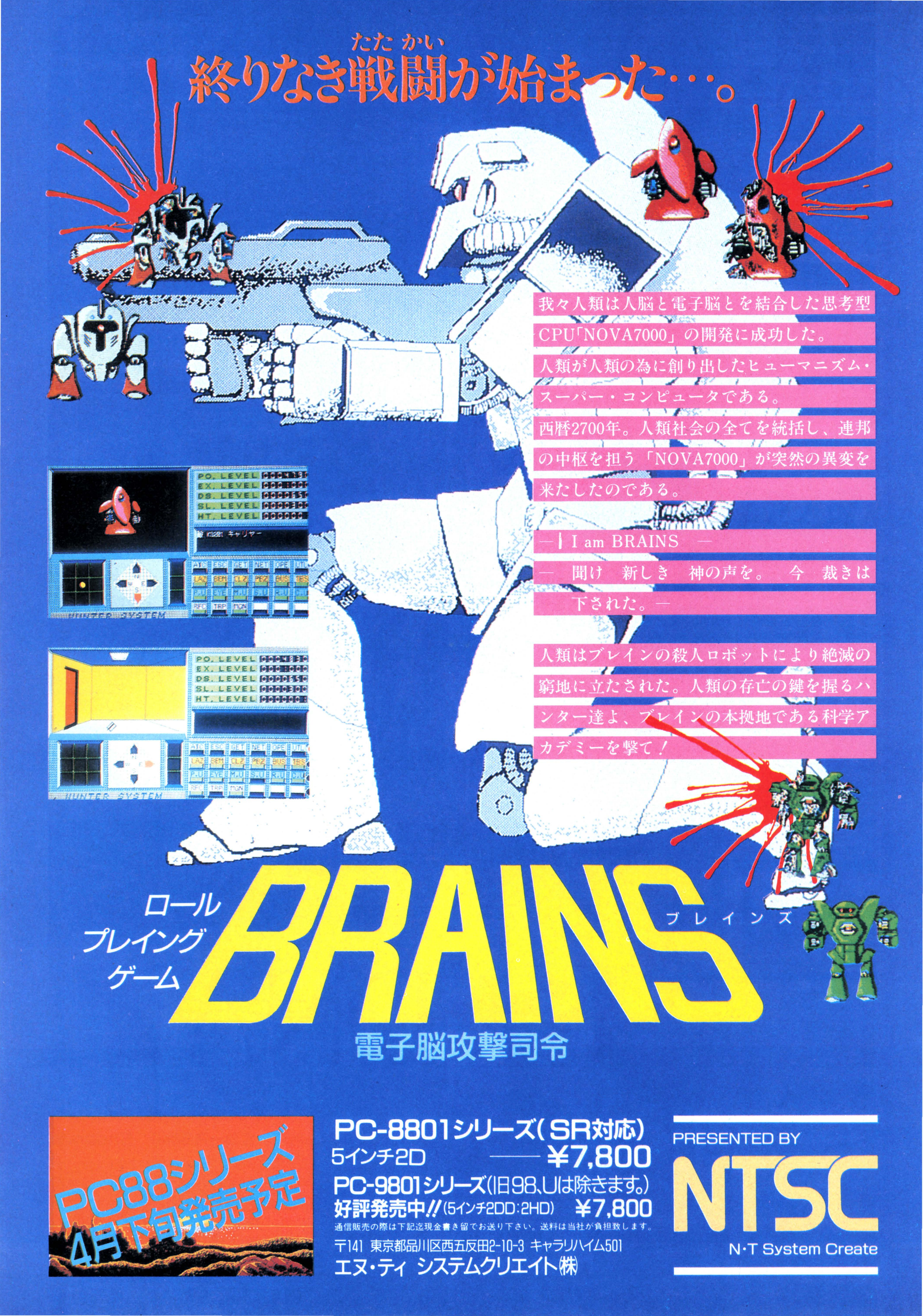
4月末、全国一斉発売!! Shopへ急げ!!

PC-8801 Series(5"2D 2枚組)……………¥7,800
PC-9801 Series(5"2DD、5"2HD)……………¥7,800
FM-7 Series(5"2D 2枚組)……………¥7,800
FM-77AV Series(3.5"2D 2枚組)……………¥7,800
※いずれの機種も1ドライブ不可

企画・開発:グレイ・グループ
販　　売:株式会社ホット・ビィ
〒160東京都新宿区北新宿2-1-16 第3松本ビル2F TEL.03-360-3623

当社製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号:東京2-190317●加入者:(株)ホット・ビィ●金額:代金合計●通信欄(裏面)にご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、Tape or Diskをお書き下さい。　(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。その場合、おつりのいらないようお願いします。)

資料請求券
LOGIN 5



終りなき戦闘が始まった…。
我々人類は人脳と電子脳とを結合した思考型CPU「NOVA7000」の開発に成功した。人類が人類の為に創り出したヒューマニズム・スーパー・コンピュータである。
西暦2700年。人類社会の全てを統括し、連邦の中枢を担う「NOVA7000」が突然の異変を来たしたのである。
―I am BRAINS ―
― 聞け 新しき 神の声を。 今 裁きは下された。―
人類はブレインの殺人ロボットにより絶滅の窮地に立たされた。人類の存亡の鍵を握るハンター達よ、ブレインの本拠地である科学アカデミーを撃て！
ロール
プレイング
ゲーム
BRAINS
ブレインズ
電子脳攻撃司令
PC88シリーズ
4月下旬発売予定
PC-8801シリーズ(SR対応)
5インチ2D ―― ¥7,800
PC-9801シリーズ(旧98、Uは除きます。)
好評発売中!!(5インチ2DD:2HD) ¥7,800
通信販売の際は下記迄現金書き留でお送り下さい。送料は当社が負担致します。
〒141 東京都品川区西五反田2-10-3 キャラリハイム501
エヌ・ティ システムクリエイト㈱
PRESENTED BY
NTSC
N・T System Create

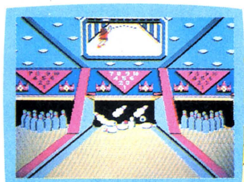
鍛(きた)えて、まってろ！

豪快(ごうかい)・3Dピンアクション

ゴリラもおどろく6大特長

1. 画面に飛び散るピンアクションは、3D画面の大迫力。楽しさもだんちがい。
2. ボウリングを完全シミュレートした“ゲームA”、新しくたのしい遊び方の“ゲームB”。2種類の遊び方があるヨ。
3. 個性あふれるゆかいなキャラクターが登場！最高5人でワイワイ楽しくプレイできる。
4. レーンの状態、ボールの重さにあわせて球種(フック、スライス、ストレート)をえらび、投球角度と球速をきめる。頭脳プレイが要求されるのだ。
5. パーフェクトを出すと「幻のレーン」が出現するゾ。
6. 全プレイヤーのスコア、ハイスコア・トップ20のプリント・アウトが可能。





●この画面は、ファミコン版のものです。



6月ドカーンと新発売

ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

ファミコン版 MSX 2版も発売されます

PC-8801版 PS-3007G 5インチFD ¥5,800

こんどの4月25日はダイナマイトボウルの日

ダイナマイトボウルをTVで見よう

3月18日に行なわれた“ダイナマイトボウル ちびっこ大会”がテレビで見られる 参加した人も、参加できなかった人も、ぜったい見のがせない!!

放映日時 4月25日(土) 12:30〜13:15 「ザ・スターボウリング」

テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知・テレビせとうち

＊4月25日以外にも全国22局で放映されます。

チャレンジ TOEMILAND ハイスコア コンテスト HIGH SCORE CHALLENGE CONTEST

ファミコン版、パソコン版のダイナマイトボウルで、トップ5画面に表示された最高得点(ゲームAのみ)を、写真にとって送ろう。上位1,000名にゴリラのイラストが入った、かわいいオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼントします。

〈応募方法〉住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書き、本人の名前をインプットしたトップ5画面の写真といっしょに送ってネ。

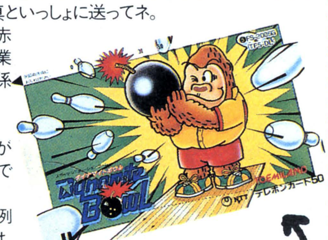
〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17 **東芝EMI㈱**第II営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係

〈しめきり〉

昭和62年7月31日消印有効

＊画面の名前と本人の名前が一致しない場合、またゲームBでの応募は無効となります。

＊複数の応募も受付けます。例えば5人モードで申し込む場合は、5人全員の住所、氏名、年齢、電話番号、どの得点がだれのものかをハッキリ書いてください。



テレ・ゴリラ

●発売がおくれてしまってゴメンなさい。もうすぐだから待っててネ！

東芝EMIのパソコンソフト

TOEMILAND

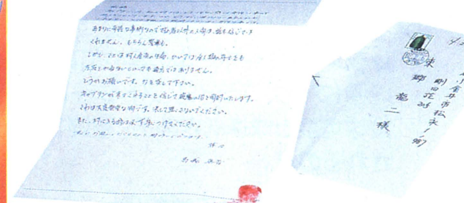
■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145／東京営業部03(843)5081／大阪営業部06(376)4131／名古屋支店052(221)8226／福岡支店092(713)1251／仙台支店022(227)8211／札幌支店011(241)3713

■お求めは：全国の有名電気店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

Ruin ルーイン

今、戦いの扉が開かれた・・・





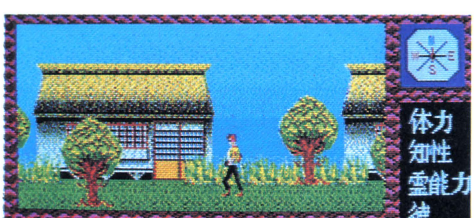
それは一通の手紙から始まった。

オレは、南都大学空手部主将の東郷龍二。
夏休みも間近に迫った6月のある日、急用で突然実家に帰った部員から一通の手紙がきた。

前略　キャプテン、今、私の村ではとてつもなく恐ろしく奇怪な事が起ころうとしています。いや、もうすでに起こりつつあるのかもしれません。とても手紙では説明できないほど奇妙な事です。あまりに奇怪な事柄なので村の者以外の人間は誰も信じてはくれません。もちろん警察も。しかし、ことは村人全員の生命、ひいては全人類の存亡をも左右しかねないといっても過言ではありません。
どうかお願いです。力を貸して下さい。
キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします。これは大変貴重な物です。決して無くさないでください。また、村に入る時は必ず身につけてください。
すぐにお越しくださることを期待いたしております。

草々　　　　葛城　真吾

次の日、オレはボストンバック１つを手に、奈良の飛鳥をめざした。





PC-8801mkIISR
FR/MR/TR/MH/FH
FM77AVシリーズ
¥7,800

何が達也をそうさせたか!?

さわやか南とあぶない達也のハイスクール・アドベンチャー!

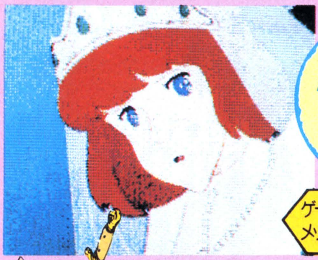


タッチ

■対応機種
PC 8801 mKⅡシリーズ
5インチディスク2枚組
(2ドライブ専用)

定価¥7800円
近日発売!

プリント・カラーフロッピー(5インチのみ)採用



クラリスのステッカーポートレート入り!!

ゲーム完成者にクラリスのメッセージカード交付!

■対応機種
PC8801/mKII/SR/FM-7/77/AV
X1ターボ/II

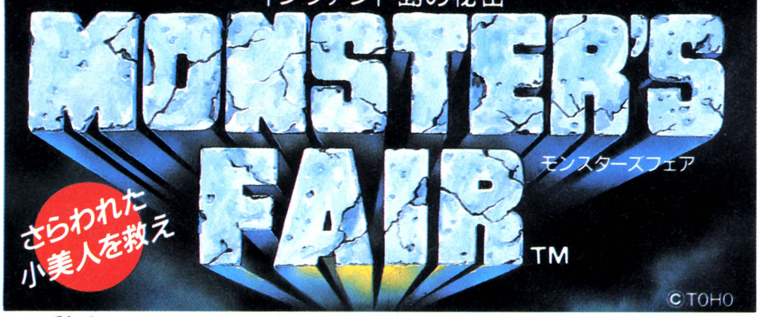
ルパン三世
ミステリアニメ・ロールプレイングゲーム

カリオストロの城

シングルドライブ対応! ¥7,800(ディスク版2枚組)(送料500円) FM-7/77(テープ版) ¥4,800(送料500円)

1メガロム
MSX² オリジナルバージョン制作中!

インファント島の秘密



MONSTER'S FAIR™

モンスターズフェア

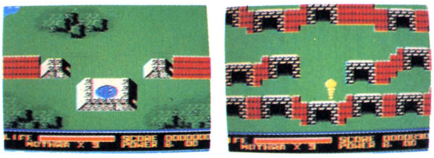
さらわれた小美人を救え

©TOHO

今、伝説(でんせつ)の神(ヒーロー)、モスラがよみがえる!

MSX ROMカートリッジ
●ROM16KB以上
●定価4,800円発売中

MSXマークはアスキーの商標です。



人々の祈りが通じ、今モスラがよみがえった。

幼虫モスラにたちはだかるミステリーゲート。

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替　東京7-184946 東宝株式会社

資料請求券 LOG5

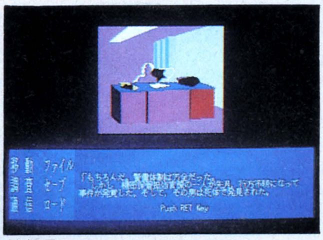
X1ユーザー待望のワールドマップソフト・デビュー

SHARP X1 turbo Z 専用（5″2HD版2枚組）　¥12,500
X1 turbo II 専用（5″2D版5枚組）　¥11,000

ワールドマップ・マルチアクセスゲーム
ワールド イングス169

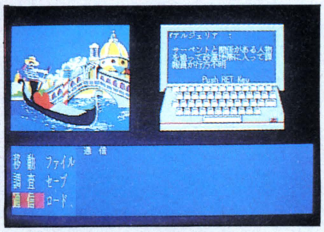
遊んで学ぶ

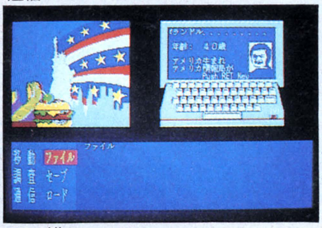



情報局


調査


移動


通信


ファイル


国めぐり

先進AV（オーディオ・ビジュアル）

世・界・見・聞・楽

空前のデータ！ 世界169ヵ国マルチ情報満載！

●世界を巡るマルチアクセスゲーム

日本と関係深い某国間の機密を収められた小型ICカードが何者かによって、日本国外に持ち出された。このICカードを奪回すべく、キミは事件解明の担当者として依頼される。キミが日本をスタートに各国情報局からの調査データをベースに推理をしていく追跡ゲームです。
犯人の手掛りを得るため、世界の国々169ヵ国を訪問、歴史的な名所旧跡をたずねて調査、分析をするうちに世界の地理、国々の文化情報の「通」になり、事件解明への推理感覚のボルテージがアップされ、見事ICカードを奪回した時のキミは、世界地理文化のオーソリティ——。

●世界地理文化の検索機能（国めぐり）

マニュアルによるキー操作で、世界169ヵ国のデータを検索。グラフィックス、文字情報を呼びだし、世界地理としても活用できます。

★世界地図のフルカラーグラフィックス6画面
- ヨーロッパ、アジア、アフリカ、南アメリカ、北アメリカ、オセアニアの6地域地図

★世界169ヵ国別フルカラーグラフィックス169画面
- 国別のお国柄（国旗、景観、ファッション、イベント、スポーツ、建築）を表現したイラストグラフィックス169画面

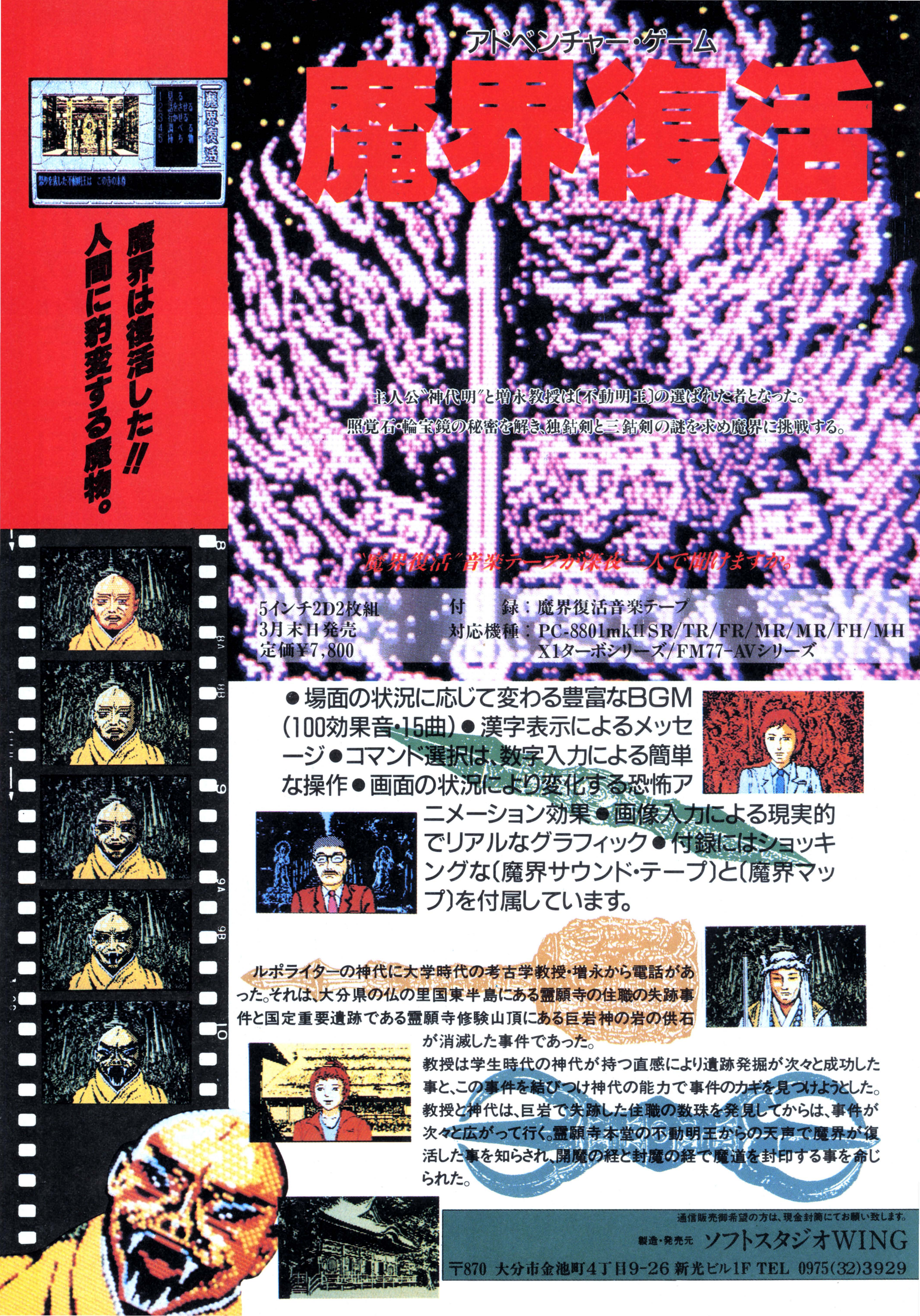
★世界169ヵ国別、国勢文化の文字情報35,000余語
- 国勢、国名、首都、面積、人口、住民、言語、宗教、通貨、歴史的名所旧跡など。

★主要国の国歌15曲と地域の民族音楽6曲のFMステレオ演奏（turboZのみ）
- 国歌：日本、アメリカ合衆国、イギリス、フランス、中国、オーストラリア、メキシコなど15ヵ国。
- 民族音楽：ヨーロッパ、アジア、アフリカ、など6曲。

開発・発売元
I.V.I
アイ・ヴィ・アイ株式会社
大阪市浪速区日本橋5丁目21-22 郵便番号556
電話番号 (06)631-2867(代)

●通販のお知らせ／お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名 ②商品名 ③住所 ④お名前 ⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。


3Dリアル ロールプレイングゲーム
アルゴー
興奮200%画面から飛びだす迫力!!
イアソンは正統な王位後継者。
しかし、叔父のペリアスの悪だくみで
王座を奪われてしまったのだ。
取り戻すには眠らぬ竜が守るという、
黄金の羊の皮を手に入れなければならない。
行く手を阻む、
数々の巨大なモンスターたち。
戦え!イアソン!!
卓越した、ギリシャの神々の力を借りるのだ。
愛と勇気を信じてやまない、
イアソンの大冒険がはじまった。
フルグラフィック3D
大好評発売中!!
迫真の2タイプ3Dバトル!!
●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
●FH/MHは4MHzで御使用下さい。
●5"-2D×2, 2ドライブ専用
このゲームを楽しんでいただくためには
他にもう1枚5"-2Dのディスクが必要です。
¥7500 他機種移殖進行中!!
●お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。
KSK
呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ビル302号
☎ 0486(46)0660


アドベンチャー・ゲーム
魔界復活
魔界は復活した!!
人間に豹変する魔物。
主人公"神代明"と増永教授は〔不動明王〕の選ばれた者となった。
照覚石・輪宝鏡の秘密を解き、独鈷剣と三鈷剣の謎を求め魔界に挑戦する。
"魔界復活"音楽テープが深夜一人で聞けますか。
5インチ2D2枚組
3月末日発売
定価¥7,800
付　録：魔界復活音楽テープ
対応機種：PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/MR/FH/MH
X1ターボシリーズ/FM77-AVシリーズ
●場面の状況に応じて変わる豊富なBGM(100効果音・15曲)●漢字表示によるメッセージ●コマンド選択は、数字入力による簡単な操作●画面の状況により変化する恐怖アニメーション効果●画像入力による現実的でリアルなグラフィック●付録にはショッキングな〔魔界サウンド・テープ〕と〔魔界マップ〕を付属しています。
ルポライターの神代に大学時代の考古学教授・増永から電話があった。それは、大分県の仏の里国東半島にある霊願寺の住職の失跡事件と国定重要遺跡である霊願寺修験山頂にある巨岩神の岩の供石が消滅した事件であった。
教授は学生時代の神代が持つ直感により遺跡発掘が次々と成功した事と、この事件を結びつけ神代の能力で事件のカギを見つけようとした。教授と神代は、巨岩で失跡した住職の数珠を発見してからは、事件が次々と広がって行く。霊願寺本堂の不動明王からの天声で魔界が復活した事を知らされ、開魔の経と封魔の経で魔道を封印する事を命じられた。
通信販売御希望の方は、現金封筒にてお願い致します。
製造・発売元　ソフトスタジオWING
〒870 大分市金池町4丁目9-26 新光ビル1F TEL 0975(32)3929



この画面はPC-9800シリーズのものです。



PEEP SHOW VOL,1 もよろしく。
PC-8801/mkII&PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH
予告／PEEP SHOW VOL.3フルアニメーショングラフィック
(ビデオのように高速で動く)PEEP SHOWは成人向けソフトです。
通信販売によるお求めの方はTRACERS SOFTまで機種を明記の上、
お送り下さい。(送料無料)
申し込みは、〒231-91 横浜市中区曙町3-42第293 TRACERS SOFTまで。
電話での申込み——TEL.03-545-8131 ㈱日刊サービスまで。

LOG

魔法の小箱ができました。

あなたのパソコンも、たちまちおしゃべり大好きさん。

ボイスボックス

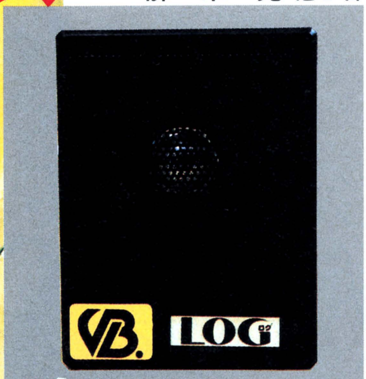
有名声優出演
山本百合子
柳　乗　児 他2名

■主な特徴■

- 普段あなたが愛用しているプリンタ(MZの一部を除く)の代わりに接続するだけの簡単操作。
- 今までの音声合成ハードの中では音質No.1!
  …人の声はもちろん、さまざまな効果音をリアルに再現。
  …声の主が誰なのかも、識別可能。
- 対応ソフトも続々登場!



ボイスボックス用
サンプル
アドベンチャーゲーム



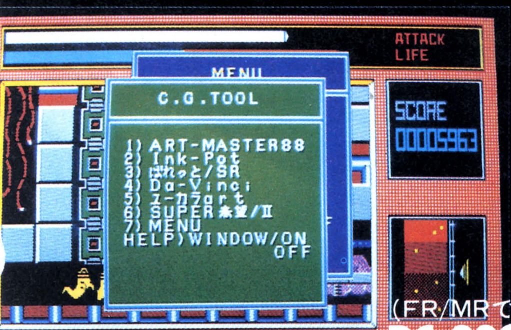
定価¥9,800

PC-8801シリーズから
順次発売予定
ボイスボックス付属ソフト

極楽鳥パラダイス

SUPER アプリケット 発売中

グラフィックツール・ワープロソフト用ユーティリティ



中間色やキャラクターの解析に!!

「スーパーアプリケット」はPC-8801上で動作中のゲームの画面等をそのまま取り込み、各グラフィック・ツールのデータ形式に変換する画期的なユーティリティです。

旧アプリケット88ユーザーの方へ
バージョンUPしたSuperアプリケットと交換致します。旧アプリケットのディスケットと¥2,000を郵便替為でお送り下さい。

- アートマスター88
- インクポット
- ダ・ビンチ
- ぱれっと(mKIISR)
- プリントショップ
- ユーカラart
- スーパー春望I/IIシリーズ(クリエイティブ、ネットワークのみ)

5"2Dディスク・2ドライブ仕様

(FR/MRではご使用になれません)
PC-8801/mkII/SR/TR/FH/MH 定価5,800円

LOGソフト取扱代理店

- 中部、東海、東日本地区　誠光堂書籍株式会社
  〒101 東京都千代田区神田錦町3-16 TEL.03(292)8274〜5
- 関西地区　㈱コーサカ
  〒543 大阪市天王寺区味原町12-15 TEL.06(763)5801
- 中国、四国、九州地区　㈱ジャパンソフトサービス
  〒721 広島県福山市引野町2-195 TEL.0849(41)8858

★VBマーク付SOFTはTRYBASE開発LOG販売のボイスボックス対応SOFTです。

コンピュータシステム・ソフトウェア企画制作
株式会社 ログ
〒110 東京都台東区台東2-4-3 マツモトビル4F
☎03-837-2595

作品、スタッフ募集

好評発売中

過激にもっと過激に

ジャストサウンド対応でランとカナタが君に囁く



この商品は株式会社創映新社の許諾を受け製品化したものです。©フェアリーダスト

この作品はフェアリーダストのオリジナル・ビデオ「くりいむレモンpart10 スタートラップ」をもとに制作されたものです。登場するキャラクターの愛らしさ、物語進行のテンポの良さなど余すところなく忠実に再現しております。それに加えて濃厚なラブ・シーンについては、本編をしのぐ過激な場面がいくつも登場します。尚、この作品をビデオ・フィルム、フィルム・コミックス等で御存じの方々にも十分楽しめるよういたるところに工夫しております。

ジャスト サウンド

彼女の声がナマで聞けるぞ

超小型音声合成装置（ケーブル付き）

君のパソコンに接続するだけでOK。各機種によってケーブルが異なります。この音声合成装置の使用できるソフトには JASTSOUND のマークがついています。　12,800円

大好評絶賛発売中

学園アダルトアドベンチャー 天使たちの午後 JASTSOUND

超過激グラフィックアーツ集 天使たちの午後 番外編 JASTSOUND

SFアダルトアドベンチャー エリカ JASTSOUND

	ジャストサウンド	天使たちの午後	天使たちの午後番外編	エリカ	ジャストサウンドライブラリ	くりいむレモン
PC9801シリーズ	12,800円	5FD 6,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
PC8801/mkII/SR	12,800円	5FD 6,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
FM7/NEW7	12,800円	5FD 6,800円 CT 4,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円 CT 4,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
FM77L2/L4/AV	12,800円	3.5FD 6,800円	3.5FD 3,000円	3.5FD 6,800円	3.5FD 5,800円	3.5FD 6,800円
X1/turbo	12,800円	5FD 6,800円 CT 4,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円 CT 4,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
MZ2500	12,800円	3.5FD 6,800円	3.5FD 3,000円	3.5FD 6,800円	3.5FD 5,800円	3.5FD 6,800円
MSX		ROM 5,800円		ROM 5,800円		ROM 5,800円

CT…カセット版、5FD…5インチディスク版、3.5FD…3.5インチディスク版、ROM…ロムカートリッジ、X1Dではテープは使用できません。

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

〒156 東京都世田谷区宮坂3—10—7
YMTビル3F ☎03（706）9766
FAX 03（706）9761
銀行振込口座 三井銀行経堂支店㊝5252817

株式会社 ジャスト JAST



●ドワーフの反乱
ローズ・エステス著 新書判:定価480円

●ボビーのニューヨーク大冒険
ローズ・エステス著 新書判:定価480円

●クエストマウンテンのなぞ
カークホフ&ワード著 新書判:定価480円

只今参上!!

エンドレスクエストシリーズ創刊!

創刊記念大プレゼント!

新らしいアドベンチャーワールド・エンドレスクエストゲームブック創刊を記念して、モンスターのことなら何でもわかる「モンスターコレクション」(富士見ドラゴンブック)を抽選でプレゼントいたします。くわしくは、本の中のしおりを見よう!

刊行予定

■エンドレス・クエスト シリーズ
惑星ボルターナス
魔宮のたたかい
ローズ・エステス著 新書判:予価480円

■ドラゴンノベルズ シリーズ(全6巻)
第1弾 (仮題)ドラゴンランス戦記(I・II)
M・ワイズ T・ヒックマン共著
安田 均 訳 文庫判:480円

既刊シリーズ

●AD&D®シリーズ
●スカイフォール シリーズ
●オリジナル ゲームブック
●ファンタジー ファイル
(以上文庫判)

●ONE-ON-ONE™シリーズ
(B6判 2冊組)
●D&D®ファンタジーアート
(A4判変型)
●エンドレスクエスト シリーズ
(新書判)
●ドラゴンノベルズ シリーズ
(文庫判)

以下続々刊行!!

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
☎03(261)5375 振替 東京7-86044

新刊



ウィザードリィ2 KNIGHT OF DIAMONDS パーフェクトマニュアル

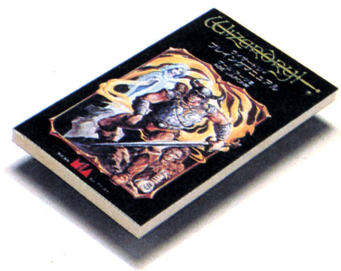
ゲーム・アーツ著
新書判・定価780円(送料200円)

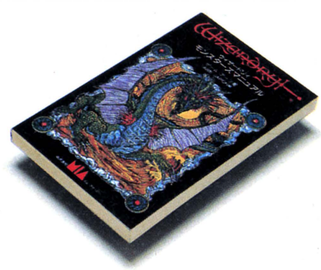
Wizardry の第一の迷宮を突破した勇者だけが手にすることができる第二の冒険に関する秘密の書。新たなる迷宮には前にも増して強力なモンスターが冒険者たちを待ちうけている。初めて遭遇したモンスターに戸惑い、命の危険を感じることもあるであろう。そのような危険に出会わぬために、本書を熟読してもらいたい。第一部で、新たに登場するモンスターについてのデータを紹介・解説するとともに、第二部ではゲームの攻略法などを伝授する完璧マニュアル。

ウィザードリィ プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著
新書判・定価780円(送料200円)

ウィザードリィ・シリーズの第二弾。読者からの要望が多かったアイテム（武器や防具）についての情報や、上手なキャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内の仕掛けやワナの紹介など、とっておきの情報を満載。ゲームに行き詰まったプレイヤーには、大きな手助けとなるだろう。また、呪文の使用法の完全紹介や、手に入りにくい魔法のアイテムの完全紹介（本邦初！）などは必見物。姉妹書「ウィザードリィモンスターズマニュアル」との併読をお薦めする。





ウィザードリィ モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著
新書判・定価780円(送料200円)

Wizardry 世界の偉大なる賢者ウラサムの手によるモンスター攻略の手引書。彼は古代の文献や迷宮からの幸運な生還者の証言によって、この世のすべてのモンスターについての膨大な知識を得た。本書では、各モンスターの守りの堅さ・攻撃力や、その他のエピソードが紹介される。さらに、本書では世界で初めて、Wizardry 全モンスターのイラスト化に成功した。Wizardry ユーザーはもとより、Wizardry 以外のファンタジーゲーム、ファンタジー小説ファンにとっても必見の一冊。

ロールプレイングゲームBOOK ドラゴンスレイヤー

宮本恒之／日本ファルコム著
新書判・定価780円(送料250円)

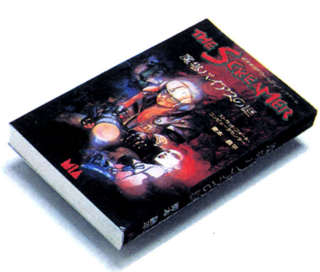
コンピュータRPGのヒット作「ドラゴンスレイヤー」をゲームブック化。300点を越えるリアルなイラストを使用し、常識を越えるボリュームで君に挑戦。単なるゲームブックを超えた前代未聞麻薬的爽快遊戯本登場!!



ザ・スクリーマー 魔塔バイアスの謎

ストラットフォード・コンピュータ&東本昌平著
新書判・定価880円

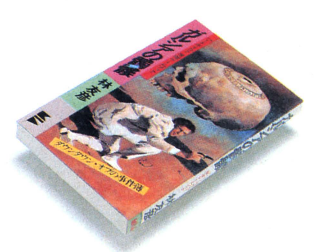
ハード劇画界の雄、東本昌平による迫力満点のコミックスとゲームブックが合体。コンピュータ・ゲームに限りなく近い、近未来SFロールプレイングゲームブック。



ダウンタウン・オブの事件簿 ガルシアの髑髏(ドクロ)

林　友彦著
新書判・定価780円(送料200円)

●ハードボイルド推理ゲームブック●日本初の本格ミステリ・ロールプレイングゲーム●「ガルシアの髑髏」、「蘭が好きだった男」の二編を収録。



IKARI 怒　ナチス復活プログラム

マイクロデザイン作　定価880円

ミサイル、戦車、武装ヘリ………次々と繰り出される近代兵器。ゲームブックの常識を超えた、本格的戦争シミュレーション・ゲームここに登場！

ザナドゥ・データブック XANADU DATABOOK(仮題)

上・下巻/各・予価1,500円　近日発売！

■「ザナドゥ」のすべてのデータをこの2冊に集約
■これさえ読めば「ザナドゥ」攻略の日も近い。

お求めは最寄りの書店またはパソコンショップまで。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL.(03)486-4500 ㈱エム・アイ・エー



使いこなして下さい、MSXツール。

MSX-DOSは、大容量のディスクを高速で取り扱える本格的なディスク・オペレーティング・システムです。MS-DOSやDISK BASICとファイルコンパチブルである上に、CP/Mのアプリケーションも容易に移植できるなど、多くの特徴を持っています。このDOSの高度な機能に加え、28のツールソフトウェアと強力なスクリーンエディタ、及びユーティリティをパッケージ。MSX-DOSがさらに使いやすくなり、生産性を高めるなど、アプリケーション・プログラムの開発環境が大幅に向上しました。MSX-DOS TOOLSは、MSXの世界をさらに拡げます。

パッケージ内容
- 3.5-1DDフロッピーディスク（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
- マニュアル一式

プログラム内容
- MSX-DOS
- TOOLS（ツールソフトウェア28本）
- MED（MSX-DOSスクリーンエディタ）
- ユーティリティソフトウェアパッケージ

価格：¥14,800（送料¥1,000）

●MSX-DOS TOOLSは64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンでご使用になれます。
また、このソフトウェアを作動させるにはディスクドライブが1台以上必要です。
●MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。
●CP/Mは米国ディジタルリサーチ社の登録商標です。

エムエスエックスドスツールズ
MSX-DOS™ TOOLS

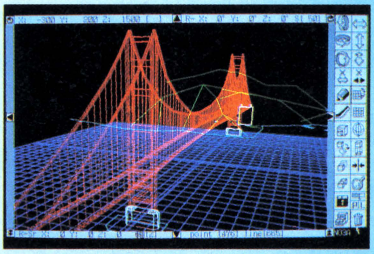
〒107 東京都南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

● カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。

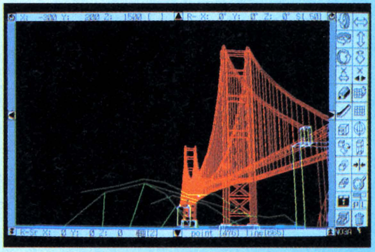
ASCII SOFTWARE パソコンは映像メディアです。〔イメージを形にする、アスキーのCGツール〕

神さまの手のひら。





●THIRDYの描画機能を使って描いた橋の3次元透視図。



●回転・移動などの編集機能で、物体を自由にコントロール。

人間には、できないことをしてしまう。それが神さまです。例えば、巨大な橋を手のひらにのせているように見ることができる。そんな能力をもったC.G.ソフトがサーディです。3次元立体図を描く。その物体をあらゆる視点から眺める。限りないイメージを自由にコントロールし、視覚とリアルに対話します。あなたが支配するイメージの宇宙、サーディ。

〔THIRDYの主な特長〕●ワイヤーフレームでの高速処理を実現。図形を高速で回転・移動させることにより、リアルタイムで理想的な角度・位置が決定できます。●物体の移動・回転などを登録することで、アニメーション的効果が得られます。●アイソメ、パース図などに展開したデータをZ's STAFFに取り込みペイント処理。完成度の高いプレゼンテーション資料が容易に作成できます。●作成された物体を自由な角度・位置でプリンタ、プロッタに出力することができます。●立体を描く方法は描画機能で3次元空間にダイレクト入力。または2次元の線画、CANDY2のデータに奥行・厚みをつけることも可能です。〔THIRDYの適応分野〕建築パース、部品・製品アイソメ図、完成予想図、配管図、アニメのモデリング、研究・実験データのビジュアル化、デザイン、イラスト、景観シミュレーション、etc.

アスキーの3次元パーソナルCAD〔サーディ〕

Thirdy

NEC PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX 対応
好評発売中

●価格：40,000円(送料2,000円)●メディア：8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2HD(必要メモリ256Kバイト以上)

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・
商品名・使用機種名を明記の上、
宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー営業本部　TEL(03)486-8080

株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

ゲームフリーク待望の

ディスクアスキー最新刊！

SFゲーム

Science Fiction Games

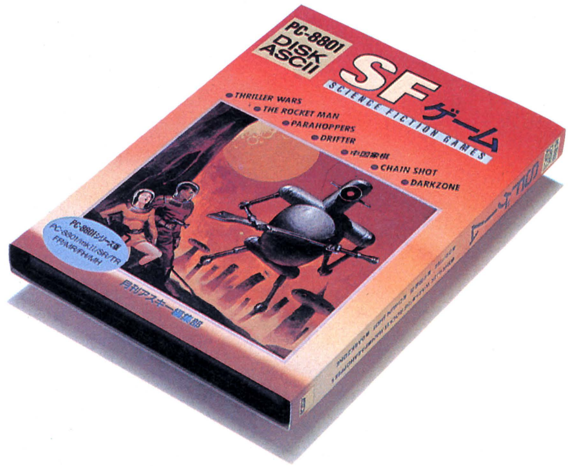
PC-8801版〈2枚組〉　定価6,800円　メディア：5″2D

●対応機種：PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH

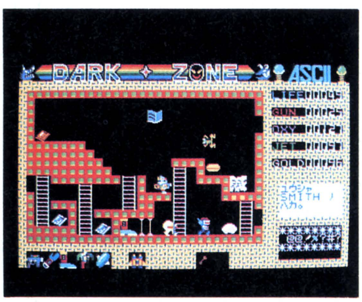
ディスクアスキーは、月刊アスキー誌上に掲載され、好評であったプログラムをテーマ別に厳選、収録した、機種別のパッケージです。
SFゲームは、88ユーザーのための特選メニュー。豪華2枚組み、7本立てでおとどけします。

収録内容

●THRILLER WARS　●THE ROCKET MAN
●PARAHOPPERS　●DRIFTER　●中国象棋
●CHAIN SHOT　●DARKZONE

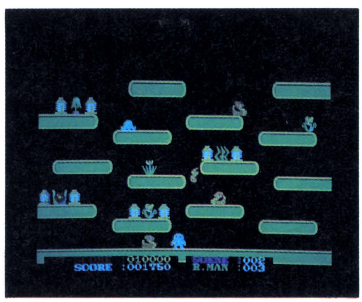


ご注意：このパッケージに収録されているゲームは、PC-8801シリーズの全機種で動作します。ただし、機種ごとにモードの設定等が異なるのでマニュアルの注意をよく読んでからご使用ください。



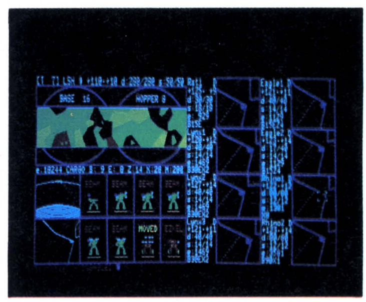
●DARKZONE

奪われたエネルギー生成システムを、取り戻せ／　迷路のような敵の地下秘密基地の奥深く、壮絶な戦闘が繰り広げられる。



●THE ROCKET MAN

ロケットマンを操り、モンスターの攻撃等をかわしながら、35あるフロアの花をすべて回収していく本格的アクションゲーム。



●PARAHOPPERS

惑星テッサリアⅣを舞台とするシミュレーションウォーゲーム。あなたは、コンピュータを相手にどこまで戦えるだろうか？

本格派のための

ディスクアスキー

アクティブ・シミュレーションゲーム

〈好評発売中〉

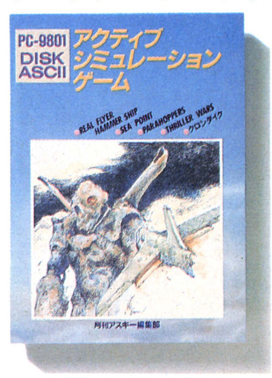
PC-9801版　定価5,800円　メディア：5″2HD、5″2DD、3.5″2DD

収録内容

●REAL FLYER HAMMER SHIP
●SEA POINT
●PARAHOPPERS
●THRILLER WARS
●クロンダイク

ご注意

※メモリ容量は256Kbytes以上必要です。
※REAL FLYER HAMMER SHIPとSEA POINTの実行には、漢字ROM（JIS第1水準）が必要です。
※SEA POINTは、グラフィック画面を2画面使用するため、PC-9801/Uでは実行できません。
※VXと98XLで実行の場合は、V30モードでのみ保証します。
※本プログラムは、PC-98XAとPC-98LTでは動作しません。



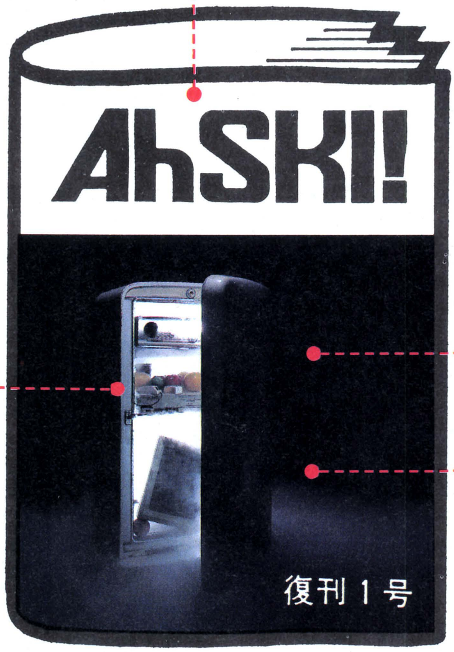
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー出版営業部　TEL03-486-1977　株式会社アスキー
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

ASCII MAGAZINE

ASCII（パロディー版）の効用とその正しい使い方

効用その1

キミのコンピュータ業界への理解度を知ることができる。おもしろいと思う人は業界に詳しいか、この本を買った人。



効用その2

いろいろなネットワーク上のBBSやチャットで、話題が無くなった時など、この本は、あーだ、こーだとウンチクをかたむけるネタになる。

効用その3

この本の広告を切り取り、本屋さんで注文することにより、確実に商品名が伝わる。つまり確実にこの本を入手することができる。

効用その4

月刊アスキー編集部の最近の内部事情を知る上でカギとなる門外不出の情報を掲載。業界関係者が求めていた資料集。

正しい使用方法

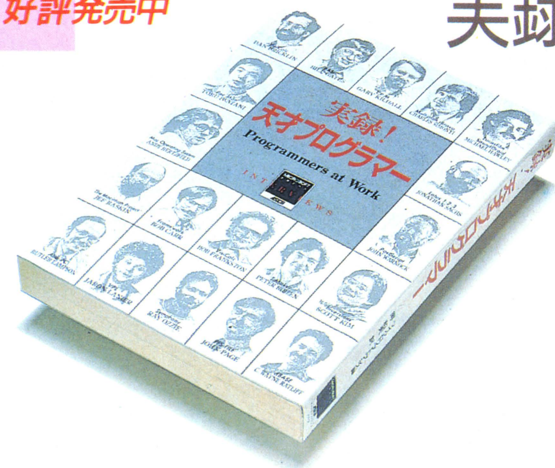
- 4月1日に発売された **AhSKI!** は、なまものです。旬のうちにお読みください。
- **AhSKI!** は、単なる冗談です。血圧の高い方、心臓の弱い方、ご一読ください。
- **AhSKI!** は定価350円。最寄りの書店でお一人一冊ずつお求めください。
- **AhSKI!** は読み方を間違えると後をひきます。くれぐれもご注意ください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL 03-486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

好評発売中



実録/天才プログラマー

マイクロソフト・プレス編　岡 和夫訳
定価1,900円(送料300円)

世界的に有名な19人の天才プログラマーのナマの声を収録したインタビュー集

強烈な個性をもった彼等の経歴、製品に対するポリシー、開発過程での苦悩・アクシデントについて、さらに日常生活、趣味、夢にいたるまで、ユーモアをまじえながら時にはシリアスに聞き出しています。あの『ネットワーク犯罪入門』に続くマイクロソフト・プレスシリーズです。BASICのビル・ゲイツをはじめ、CP/Mのゲァリー・キルドール、ロータス1-2-3のジョナサン・サックスなどパソコン普及に多大な影響を与えたプログラマー達の素顔がのぞけるユニークな一冊。

新刊 MSX2パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編　定価2,500円(送料300円)



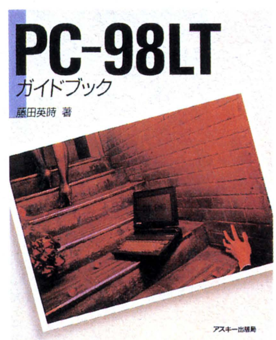
MSX2をホビーで楽しむためのプログラムを満載

MSX2を日常の道具として気軽に利用するための、実用的なプログラム集。カード型データベース、英・独・仏対応ワープロなど具体的な利用法をわかりやすく解説。　※アスキー・ディスクアルバムも好評発売中

DISK ALBUM 19
対応機種：MSX2
メディア：3.5-2DD
定価4,300円(送料400円)

PC-98LT ガイドブック

藤田英時著　定価1,600円(送料300円)



新機種PC-98LTについてのガイドブック

ベストセラーのPC-9800シリーズとほとんど互換性を保ったままで、ラップトップ(膝の上で使える)パソコンとして新しく発売されたPC-98LTのガイドブック。今後ビジネスマンの片腕として活躍が期待されるラップトップパソコンの目的別利用法を、PC-98LTの豊富な使用事例と共に紹介しています。

入門BASIC

高作義明著　定価1,500円(送料300円)



BASICの基礎をマスターするための入門書

BASICのプログラミングを徹底的に解説していく、BASICラーニングシステムの第1巻。とくに「これだけは」というBASICの基本命令に的をしぼって、やさしく解説しています。パソコンの扱い方から説明されているので、パソコンはまったく初めてという人でも大丈夫。反復練習によってマイペースで理解できます。

PC-9801 3次元グラフィックス入門

守川 穣著　定価2,500円(送料300円)



3次元グラフィックスをやさしく解説した書

「月刊アスキー」に連載された『3次元グラフィックス入門』と『続3次元グラフィックス入門』を単行本として再編集したもの。初心者にもわかりやすい内容です。※アスキー・ディスクアルバムも好評発売中

DISK ALBUM 17
8-2D、5-2DD
5-2HD、3.5-2DD
各定価4,800円(送料400円)

ASCII SOFTWARE

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ナツキのオトッキー OTOCKY キャンペーン

ファミコンディスクソフト「オトッキー」の発売を記念して、アイドルキャラクターとして登場する小沢なつきちゃんのオリジナルグッズを「オトッキー」お買い上げの方の中から抽選で、2000名にプレゼント。



●応募方法

「オトッキー」の商品に入っている「小沢なつき」のピンナップについている三角シールを官製ハガキにはり、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ下記のところまでお送りください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ホームソフトウェア開発部「小沢なつきのオトッキー」係

●締切 昭和62年5月31日(当日消印有効)

●発表 賞品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

●賞品
・小沢なつきオリジナルノート(B5) 1000名
・小沢なつき下敷き 1000名

※尚、当選者への賞品の内容は、かってながら当方で選ばせていただきます。



商品に入っているピンナップのこの部分の三角シールを切ってハガキにはってください。

新発売

ASC-OTO

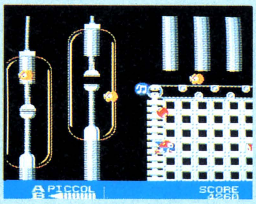
君のファミコンでミュージックしちゃおう!

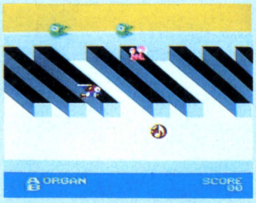
OTOCKY オトッキー

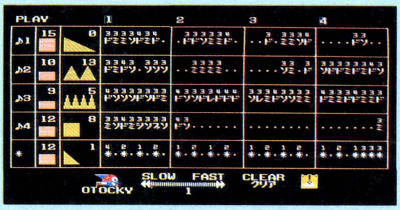
標準小売価格3,500円 解説本付き、両面ディスクソフト

平和な音世界がある日突然崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントからオンプ(音符)が洩れ出したのだ。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦いながら、洩れ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中に詰め戻してやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になり、サウンドモニュメントも元の時空間に戻ることができる。
それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。







「オトッキー」は音と楽しく遊んじゃうソフト。ゲームモードではアクションゲームをしながら、いつの間にか楽しい音の世界へ君を引きづりこんでしまいます。さらに、プロ用の電子楽器も顔負けの機能を満載、リアルタイムシーケンサー、リズムマシン、シンセサイザーなどミュージックメーカーを使って自然に、自由に、楽しく音楽が作れます。

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、昭和62年5月22日より書換えられます。

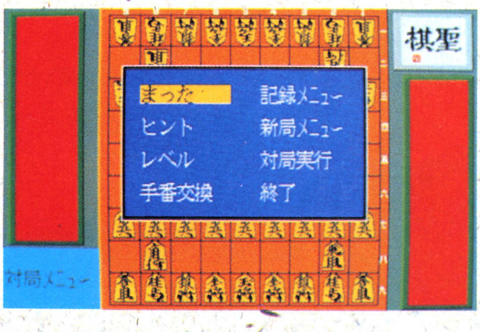
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE

この棋聖、8ビットはおろか16ビットでも敵ではないのです。
強い、なんたって強い。でも、それだけではありません。
せっかくパソコンで将棋をするのだから、楽しく遊べるようにしました。それに、パソコンだからこんなもんさと言われないように、本当に将棋を指しているような味わいを持たせて、本格的な将棋や詰め将棋が楽しめるように様々な工夫が凝らしてあります。
ゲームの画面のデザインもそこを考えて、長時間のゲームにも耐えられるように工夫されており、色合や盤面の大きさなどが決められています。



強い！ともかく強い！
一度手合せする価値大いにあり。



PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR/MH/FH対応
5-2D 7,800円(送料400円)

●対局メニュー説明

▶まった 自分の前回の手まで戻します。何手でも戻せます。戻し過ぎた場合はもとに進める事もできます。これを使用すれば棋譜をみなおす事が可能です。

▶ヒント コンピュータがあなたの次の一手を考えてくれます。

▶レベル コンピュータのレベル(強さ)を指定します(レベルは1～8まで)。この強さは対局中でも随時変更することができます。

▶手盤交換 今まで自分がやっていた手番をコンピュータに行なわせるようにします。つまり自分の手と相手の手を交換します。

▶記録メニュー ディスクに盤面と棋譜を保存する事ができます。また、棋譜を画面上で再現したり、プリンターに出力したりする事も可能です。

▶新局メニュー 新たな局面を作ったり、先手・後手を設定する事ができます。10種類の駒落ちも可能です。

最新ゲーム徹底解剖!!

発売直前、直後のゲームをログイン流に徹底解剖。おもしろさをズバリ伝授の新企画が華々しく登場なのだ。

●マンハッタン・レクイエム ……148
●デスフォース……………………152
●ジーザス…………………………154
●ファンタジーII …………………158
●ラプラスの魔……………………162
●上海………………………………166

J・B・ハロルドの事件簿#2

Manhattan

闇に翔ぶ天使たち

〝殺人倶楽部〟のヒットにご満悦のリバーヒルソフトから、J・B・ハロルドシリーズの第2弾〝マンハッタン・レクイエム〟がでた。いやいや実際のところ、全国の老若男女からの熱いラブコールはたいへんなものだったという。さらに緻密に、さらにエキサイティングに脳細胞がくすぐられそうだ。

「ゲームの域を超えた電脳娯楽作品」

パッケージのどこをヒックリ返しても、「本格的ミステリーアドベンチャー云々」のたぐいの能書はまったく見当たらない。文字は必要最小限のみ。ニューヨークのカラー写真を贅沢に配したパッケージは、「子供の遊び」の域をはるかに超えた雰囲気だ。いや、外見のみでなく、約半年ぶりに登場したJ・B・ハロルドの物語は、以前にもまして さらにオトナの観賞に耐えうるゲームに仕上がっている。第2弾の〝マンハッタン・レクイエム〟は本格的なのではない。本格モノのミステリーなのだ。

J・Bの捜査の舞台は、彼の本拠地であり、「殺人倶楽部」が暗躍していたアメリカ中西部の小さな町「リバティータウン」から、一挙にN.Y.はマンハッタンに移った。彼は、今では保険の調査員をつとめているが、かつての上司であるジャド・グレゴリーからある女性の事故死について調査を依頼されて、N.Y.にやって来た。これが、ゲームの発端だ。いくら地元で敏腕な刑事であっても、ニューヨークは管轄外。したがって前回のような警察権をバックにした捜査とは勝手が違う。そしてそこがまた今回のおもしろみでもあるのだ。

プレイヤーは、実際にゲームが始まる以前に、3通の手紙が手掛かりとして与えられている。1通目はジャドからの「サラ・シールズ(〝殺人倶楽部〟にもでてきた名前だ)事故死についての調査

ある日のマンハッタン 1人の女がビルから翔んだ





これが血なまぐさい街マンハッタンの街角だ。ただリアルさを強調するのでなく、独特の雰囲気をもたせるために、色づかいも非常に慎重に検討されている。今回は、出会った相手が画面の一部に「顔」をだす。その場の状況によって微妙に表情に変化がでてくる。これを見逃してはイケナイ。すかさずつっこんだ質問をするのだ。

マンハッタン・レクイエム

Requiem



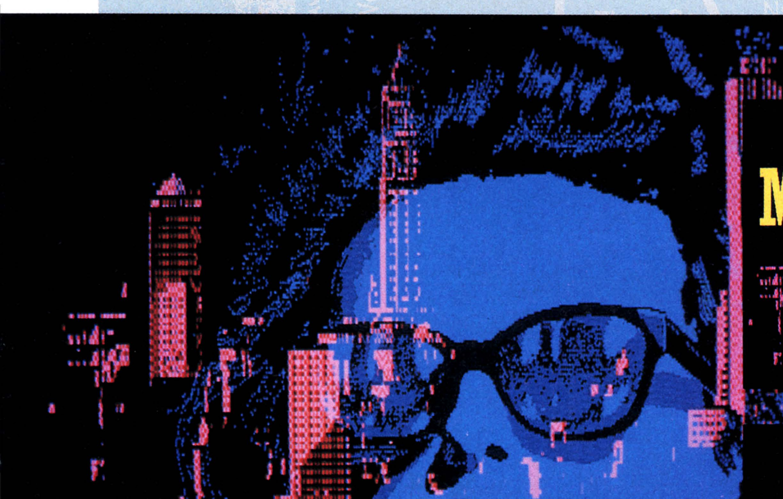
⬆"殺人倶楽部"にあった「調書」にくらべて、ぐっと立派になったJ・Bの捜査手帳。1人1人の名前、年齢、住所、職業、家族から血液型まで細かく書き入れる欄がある。肌身離さず持っていよう。

依頼」。2通目は店の招待券が同封されたサラ・シールズからの手紙。そして3通目が、リバティータウンの同僚から送られてきたサラ・シールズに関する身上書と写真。内容ももちろんのこと、消印の日付・場所等から推理してまず自分なりの捜査の指針をたてておくことも忘れてはならない。このゲームは、「自分で考える余地をかなり多くしました」とのこと。常に能動的な捜査の姿勢が要求されるのだ。

ある晩自宅のアパートから「翔ぶように落ちた」サラ・シールズ。ところが彼女のかけていた保険の受取人が、サラ・シールズ。事故死とみられた死因も、自殺・他殺と諸説フンプンとしている状態。ここらへんの解明が序盤の目標だ。ひとつ注意しておきたいのは、「サラ・シールズ」という名前。外人にはやっかいなミドルネームもあるし、何といってもここは大都会のニューヨーク、同姓同名の人間の1人や2人や3人がいてもおかしくない。くれぐれも頭の固い田舎刑事と笑われないようにしよう。そんなことではゲームの中で起こってくる第2、第3の事件にはたちうちできない。

登場人物は40名。次のページに一挙大公開した（製品版では少々顔つきが変わる可能性アリ。ごめんなさい）。今回は付属のカッコイイ手帳に1人1ページずつ、これまた付属の顔シールを貼りながらメモをとって捜査をすすめるのだ。土地柄というか、とにかく人種もさまざま、職業もミュージシャン、評論家等と非常に多彩な顔ぶれ。ひとすじナワではゆかない相手もゴロゴロ

ネオンのきらめきの中に鎮魂歌（レクイエム）が流れる ここはそんな街



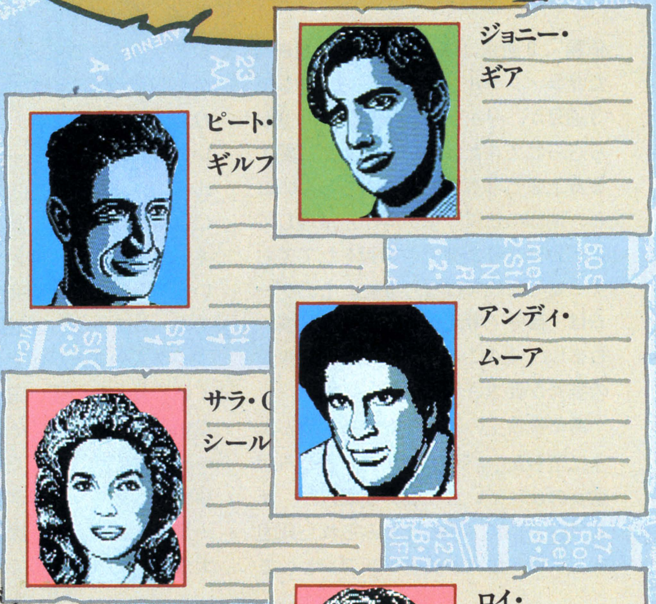


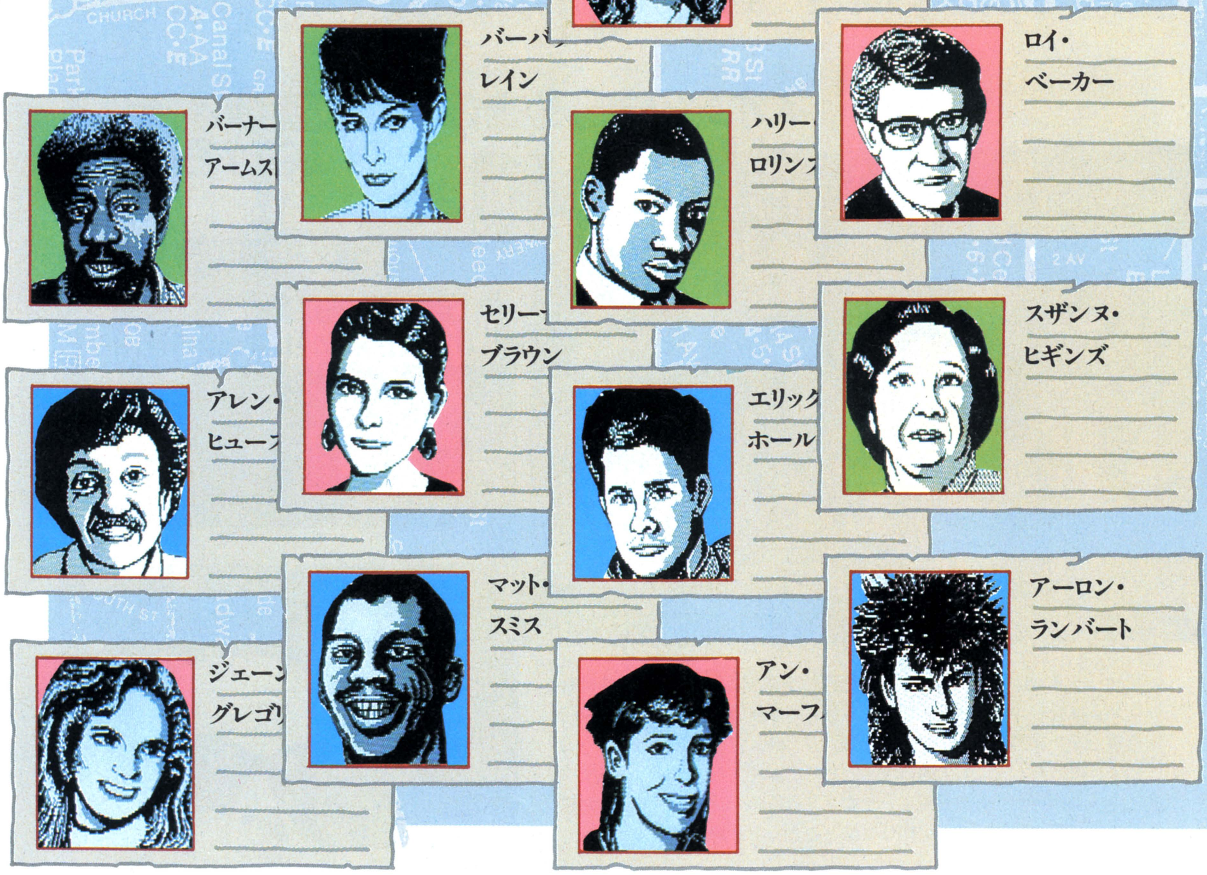


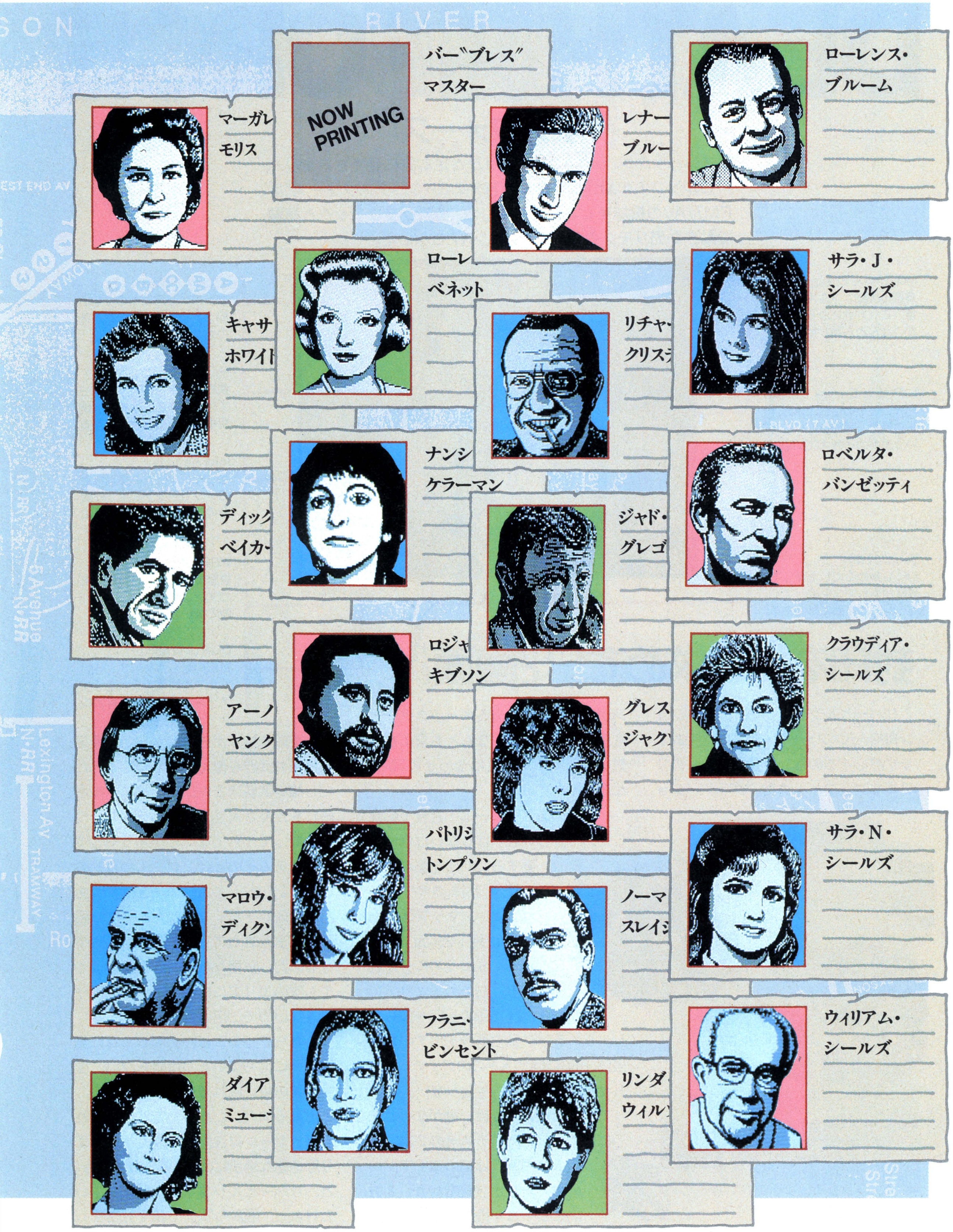
マンハッタンは摩天楼の立ち並ぶ近代的垂直都市。ビルのガラス越しに見る風景も、サングラスに映る風景も輝く高層ビル群。この無機的な景色をサングラスの奥の彼女の瞳はどんな想いで見ているのか？ このように、あくまでも大人っぽく、ハードボイルドっぽい雰囲気でタイトル画面ができあがる予定。サウンドもこのセンにそって洒落た感じの曲が流れる。イメージ作りにはとことん手を抜かないのだ。

ログイン特製 J・B・ハロルド 捜査メモ

　いるわけだ。このログイン捜査メモのほうには気どらず「コイツはアヤシイ」などと書きなぐっておおいに活用してほしい。
　実際にゲームをするうえでは、前作にまして一層細かく捜査ができるように、選択肢が多くなった。たとえば、場合によっては「容疑者をしぼる」なんていうコマンドもでてくる。そのあとその本人の所へ行くと……、のような展開もあるわけだ。評判のよかった途中経過の評価も前作同様についている。ユーザーの支持が得られた部分については、おしなべてより良く残されているのでご安心を。
　そして重要容疑者4人のビジュアルステージ、さらに解けてしまった後の……おっと、これ以上は興ざめというもの、あしからず。





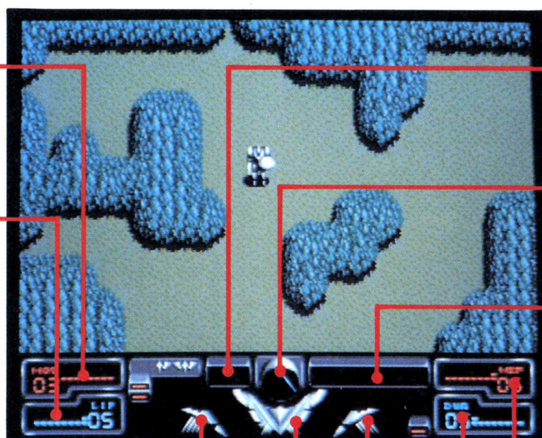


SON
RIVER
バー"ブレス"
マスター
NOW PRINTING
ローレンス・
ブルーム
マーガレ
モリス
レナー
ブルー
ローレ
ベネット
サラ・J・
シールズ
キャサ
ホワイト
リチャ
クリス
ナンシ
ケラーマン
ロベルタ・
バンゼッティ
ディック
ベイカー
ジャド・
グレゴ
5 Avenue
N.RR
クラウディア・
シールズ
ロジャ
キブソン
アーノ
ヤンク
グレス
ジャク
Lexington Av
N.RR
TRAMWAY
パトリシ
トンプソン
サラ・N・
シールズ
マロウ・
ディク
ノーマ
スレイ
フラニ
ビンセント
ウィリアム・
シールズ
ダイア
ミュー
リンダ
ウィル

DEATH FORCE

デスフォース

〝マンハッタン レクイエム〟よりひと足お先に発売されたリバーヒルソフトの新作は、意外や意外のRPG。〝デスフォース〟は、FM77AVの機能をとことん追求した、美麗グラフィックと華麗な動きが売りモノのSFアクションRPGなのだ。



MOV(Move Energy Level)
自機の駆動エネルギーの残量。これが0になるとLIFが、どんどん減り始める。

LIF(Life Energy Level)
パイロットの生体エネルギーの残量。一般的なRPGでいう生命力と考えていい。

Seals(紋章)
封印を集めるにしたがって、紋章が少しずつ完成してくる。封印は全部で15個ある。

Attack Pointer
戦っている敵にどのくらいのダメージを与えたか、その大きさを示す。

Hexa Gauqe
武器の選択はGRAPHキーで行ない、ここを見れば使用中の武器の種類がわかる。

Information
拾ったアイテムの種類などのメッセージを表示。一瞬なので見逃がさないように。

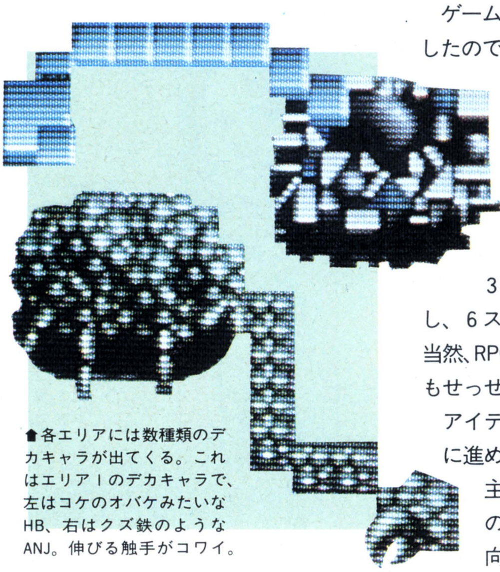
WEP(Weapon Energy)
攻撃エネルギーの残量を表わす。これが十分ないと、使えない武器もある。

DUR(Durability)
自機の耐久力を示す。時間がたつと回復。最大値はダメージを受けると上昇する。

封印を探し求めて512画面!

リバーヒルソフト初のＳＦアクションRPG〝デスフォース〟がついに完成！　まず感心するのは、ご覧のとおりのリアルなグラフィックだ。グラデーションがかかって鈍く光るキャラクターたちがうごめく姿は、なんとも言えず不気味で気色よい。重ね合わせ処理も、なかなかお見事。

ゲームのストーリーは１月号で紹介したので詳しい説明はしないけれど、要するに封印を集め、悪の根源「邪神」をやっつければよい。マップは地上256面、地下256面で構成され、６エリアに分かれている。初めの５エリアで３個ずつ計15個の封印を探し出し、６ステージ目で邪神を倒すのだ。当然、RPGにはつきもののアイテム集めもせっせとしなくちゃならない。

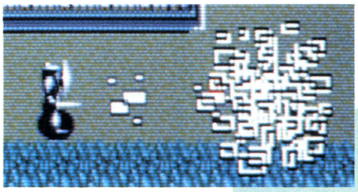


⬆各エリアには数種類のデカキャラが出てくる。これはエリア１のデカキャラで、左はコケのオバケみたいなHB、右はクズ鉄のようなANJ。伸びる触手がコワイ。

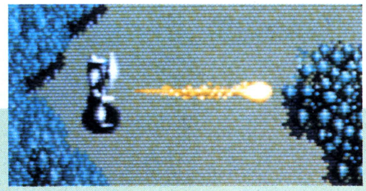
アイテムその１は鍵。鍵がないと先に進めない。アイテムその２は武器。主人公キャラは初めごくフツーのビームしか使えないが、８方向にビームを飛ばすオクターや、追尾機能を持つホーミングなど、最高６種類の武器を使えるようになる。ただし強い武器ほどWEP（攻撃エネルギー）をたくさん使うから、それなりに強くなってからでないとかえって危険。

アイテムその３は、ゲームの目的のひとつ封印だ。各エリアに３個ずつある。封印をそろえるにしたがって、画面下に表示されている紋章が完成してくるのだ。必要な数の封印を集めなくても次のエリアには進めるが、後戻りできないのでご用心。

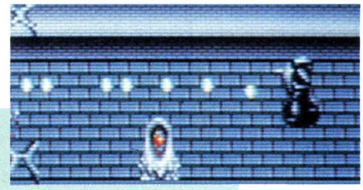
これらアイテムは、必ずしも目に見える所に落ちているとは限らない。屋根や壁の陰に隠れていて、見えないこともあるのだ。だから、音と表示されるメッセージに注意して進もう。「あまり意地悪な場所には置いてませんから」と、リバーヒルソフトの人は言っていたけれど、隅から隅まで歩く覚悟をし



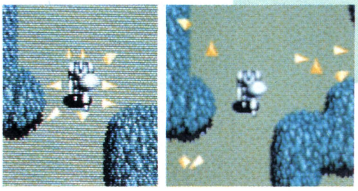
ボム
もっとも強力な武器だが、それだけWEPの消費量も大。とっておきの最終手段という感じ。



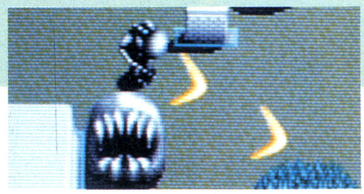
ファイアービーム
2番目に強いファイアービームは、遠くの敵にも有効。壁に反射したビームに注意。



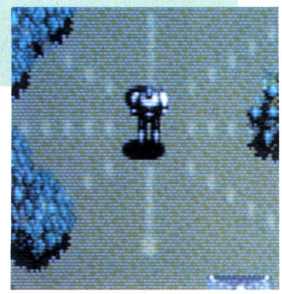
単発のビーム
初めから持っている単発のビーム。連射できるので、力の弱い分は射撃力でカバーしよう。



ホーミング
威力は4番目の、追尾機能を持つホーミング。近くにたくさん敵がいるときに有効な武器だ。



ブーメラン
必ず手元に戻ってくるブーメランは、3番目の威力を持つ。遠くの敵に使うと不利かも。



オクター
最初に手に入る、8方向にビームを飛ばすオクター。周囲の敵は連射で。

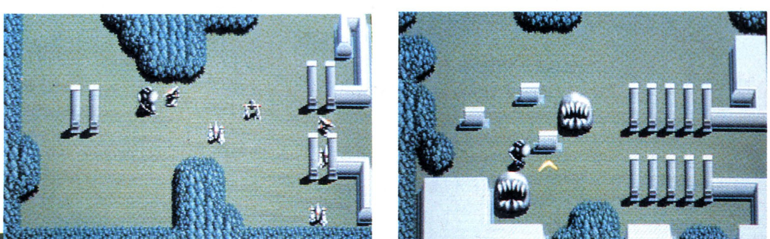
6つの武器を使いわけるのだ

といたほうがよさそうだ。

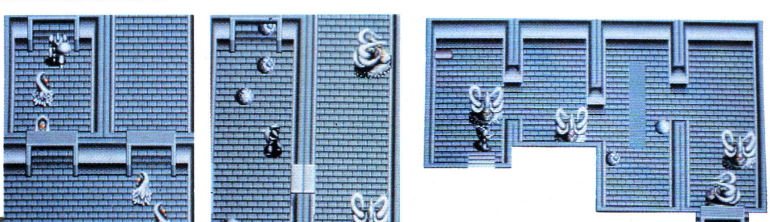
敵に勝つとアイテムが手に入ることもある。鍵またはエネルギーのアイテムだ。一般キャラ(?)のアイテムは単にエネルギーを補充してくれるだけだが、デカキャラに勝つと、各エネルギーの最大値を引き上げてくれるアイテムが手に入る。デカキャラと積極的に戦わないと、決して強くなれない!

とにかく敵と戦って、ひとつでも多くのアイテムを手に入れる――目的達成の近道はこれしかない。それと、6つの武器の使い分けも大切だ。その場の状況、相手の状態やエネルギーの残量を見計らって効率よく使い分けよう。とくに〝デスフォース〟では、こちらが攻撃しない限り敵は襲ってこない。ところが画面内の敵が3匹(?)以内になると、急襲してくるのだ。このことを頭に入れて、作戦を立てたほうがいい。

マップはけっこう広いし、地下迷路は複雑。ゲームセーブができることでもあるし、マッピングでもしながら、気長に邪神退治に取り組もう!

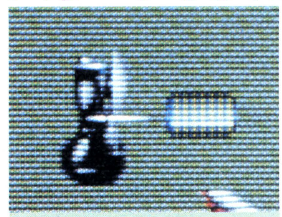


地上
地上には森あり、地下への入り口あり、神殿(らしき物)ありで、意外と進みにくい。1月号にエリア1のマップが載っているので参考にしてほしい。

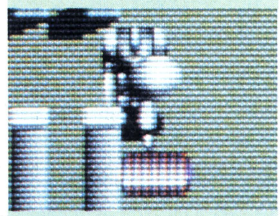


地下
渋めのグラフィックが決まっている地下迷路。ドアや壁の向こうが見えないところがミソ。鍵がないと見えない、進めないの苦難が続く……。

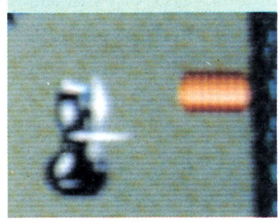
アイテムを集めてパワーアップだ



駆動エネルギーを補充するM-PAC。取りそこなうと消えてしまうので注意。

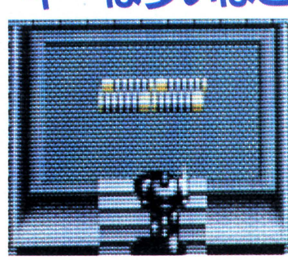


生体エネルギーを補充するL-PAC。L-Fがなくなるとゲームオーバーだ。



攻撃エネルギーを補充するW-PAC。強い武器を持ってる時は特に必要になる。

キーは多いほどよい



鍵は使うたびに1個ずつ減るから、いつも十分持っておきたい。

J・E・S・U・S



ジーザス

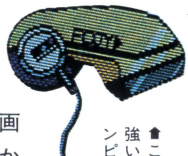
見て遊び聞いて楽しむ映画感覚AVGが登場

エニックス1年ぶりのソフトは、映画を意識したアドベンチャーゲームだった。グラフィックといい、音楽といい、シナリオといい、今までのエニックス作品を超えた完成度を持ち、やり終わったあとは、映画を見たように大感激することまちがいなし!! 期待どおりのゲームが登場したゾ。

4月号で紹介した、エニックス期待の新作〝ジーザス〟がいよいよ完成した。見てよし、聞いてよし、読んで(?)よしと、映像・音楽・シナリオの三拍子そろった、まるで映画のようなアドベンチャーゲームだ。同じアドベンチャーでも〝太陽の神殿〟みたいに謎解きに命をかけるタイプとは違い、やり終えたあと1本の映画をまるまる見たような充足感が得られる。こんなタイプのアドベンチャーもまた楽しい!

物語を紹介しておこう——。

『西暦2061年。再び地球に接近するハレー彗星を調査するため、世界各国から優秀な8人のメンバーが宇宙ステーション〝ジーザス〟に集められた。ところが、先に調査へ向かった〝コメット〟号が突然連絡を絶つ。そこで武麻速雄(むそうはやお)(すなわちプレイヤー)が原因究明に単身〝コメット〟号へ乗り込んだ。が、そこで速雄が見たのは、変わりはてたメンバーの死体であった。そして速雄は恐るべきモンスターと出会う。皆このモンスターにやられたのだ!! しかし幸運にも、恋人であるシンセサイザー・ミュージックの天才エリーヌは無事だった。ハレー彗星はとんでもないモンスターたちを連れ、地球に近づいているのか!? 早くくい止めなければいけない。はたしてあのモンスターの弱点は何なのだろう……。』



⬆これがプレイヤー(速雄)の強い味方となる、パーソナルコンピュータの〝FOJY〟だ。

と、物語がとても映画を意識しているのがわかるだろう(映画の〝エイリアン〟を思い出した人、〝エイリアン〟と同じくらいにサスペンスフルなゲームだ)。映像もグラフィックが170枚、140場面あってまるで映画並の迫力。もちろんすべて映画のように画面が動いているわけではないが、とても効果的だ。何しろカメラがパン(画面を横に滑るように移動させる映画のカメラ・ワークのひとつ)したり、宇宙空間に小型宇宙船が飛び出すシーンでは、一度空間に停止しそれからエンジンに点火するという細かい演出があったり、となかなか凝っている。正直いって、ここまでスゴイとは思ってもみなかっただけに感激モノの映像なのだ。

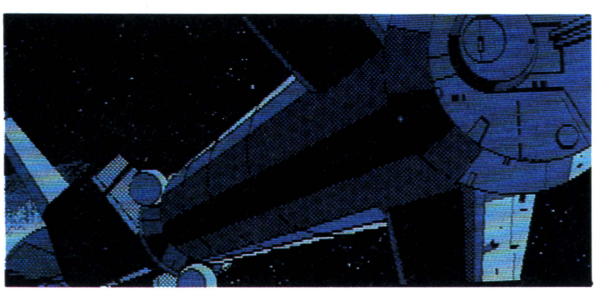
もちろん静止画面もすばらしい。こちらは次のページを見てもらえば、雰囲気が味わえると思う。しかし動きのあるシーンは、とにかく実際に動いているところをぜひ見て欲しい。

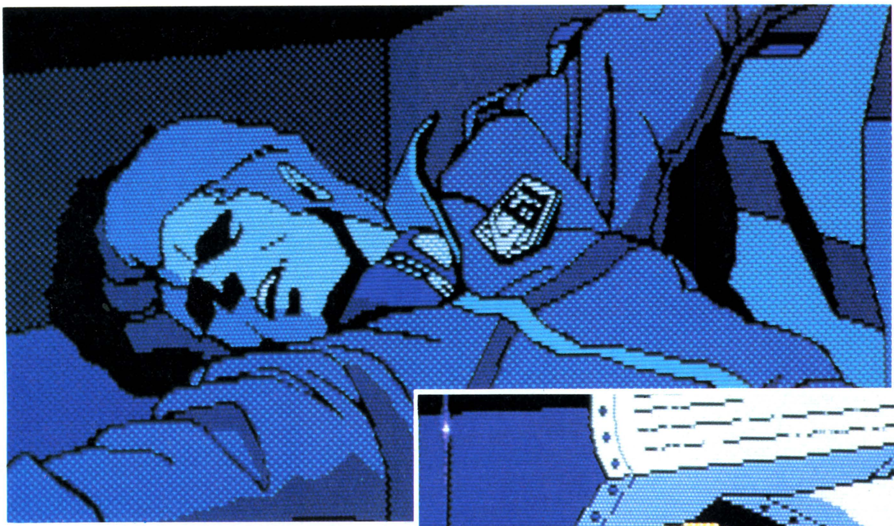
また映像と同様、BGMも映画並の重厚さ。担当したのがあのすぎやまこういちと聞けば納得するが、なんと全部で20曲使用されているのだ。すぎやまこういちは、〝ウイングマン2〟、〝ライーザ〟、そして〝ドラクエⅠ&Ⅱ〟とエニックスのソフトは5回目(エニックスが次に出すRPG〝ガンダーラ〟の音楽も担当するというから、こちらのほうも乞うご期待)、今回はほとんどオール・タイム音楽が流れていると感じるほどで、完璧に映画音楽してる。〝ドラクエ〟のテーマも、とある場所で聞くことができるからこちらもお楽しみに。グラフィック・デザインを担当しているのは〝ライーザ〟でもなかなか凝った絵を見せてくれた真島真太郎だ。

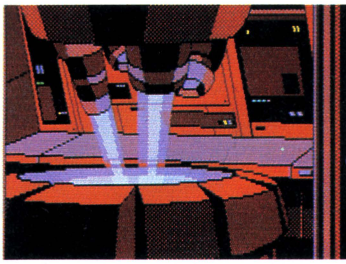
この〝ジーザス〟は、番号選択式のアドベンチャーなので、ゲームの操作は〝ライーザ〟ほど込み入ってはいない。イジワルなヒッカケもなく、言葉をアレコレとむやみに探さなくてよいから、謎のほうも3日ほどビッシリやれば大抵の人間はラスト・シーンを見ることができるだろう。それだけ、映像と音を十分に堪能できるワケ。

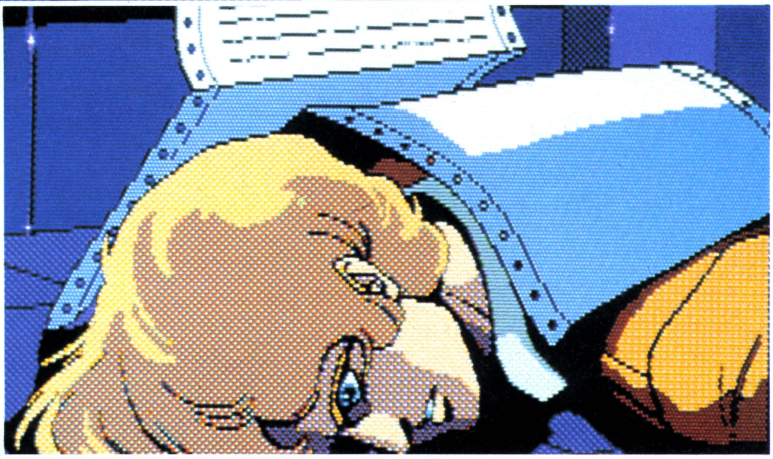
最初はゲームを解くために文字ばかり追ってた人も、もう一度やり直して今度はジックリと画面を見たくなる、そんなゲームがこの〝ジーザス〟だ。

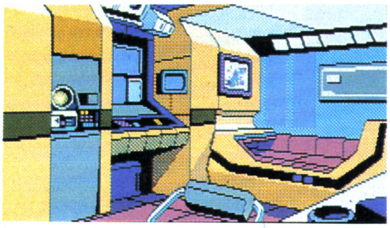
➡ゲーム前半の舞台となる〝コメット〟号。右のページはその内部である。乗組員の死体も、血がドロドロというわけではないのに、ドキッとする迫力がある。部屋は全部で20あるので、頑張ってまわってみよう。



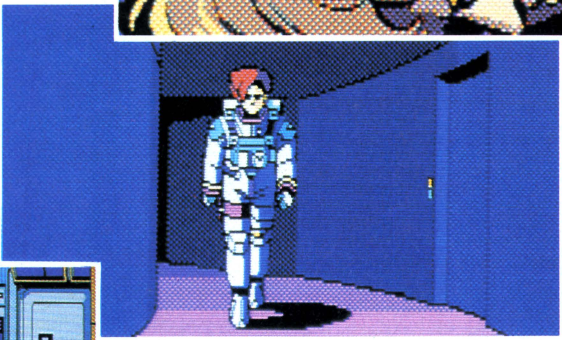


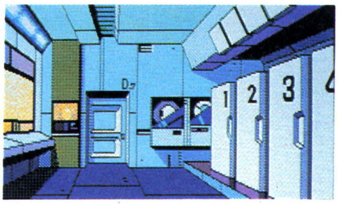






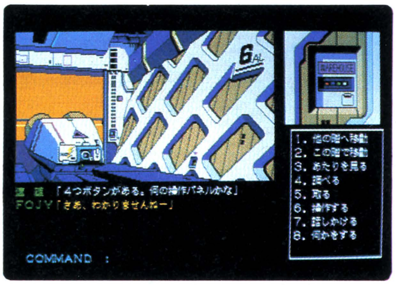




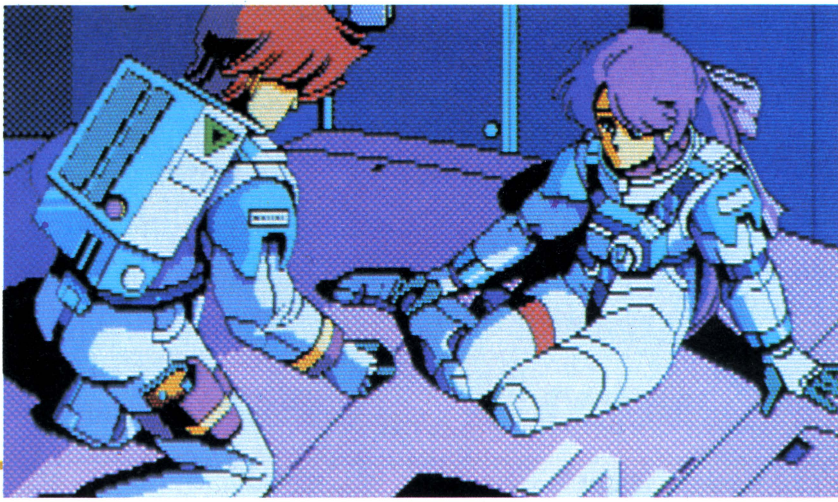




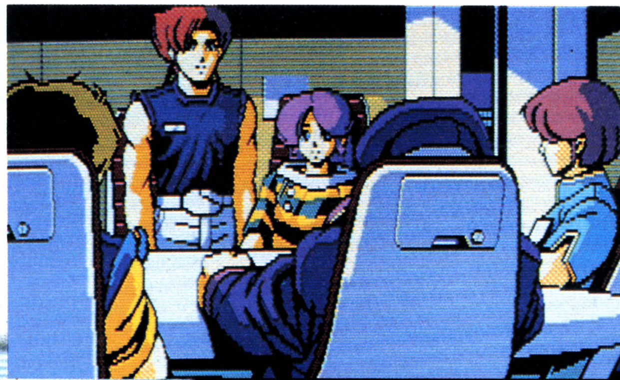
"コメット"号で何が起きた!?



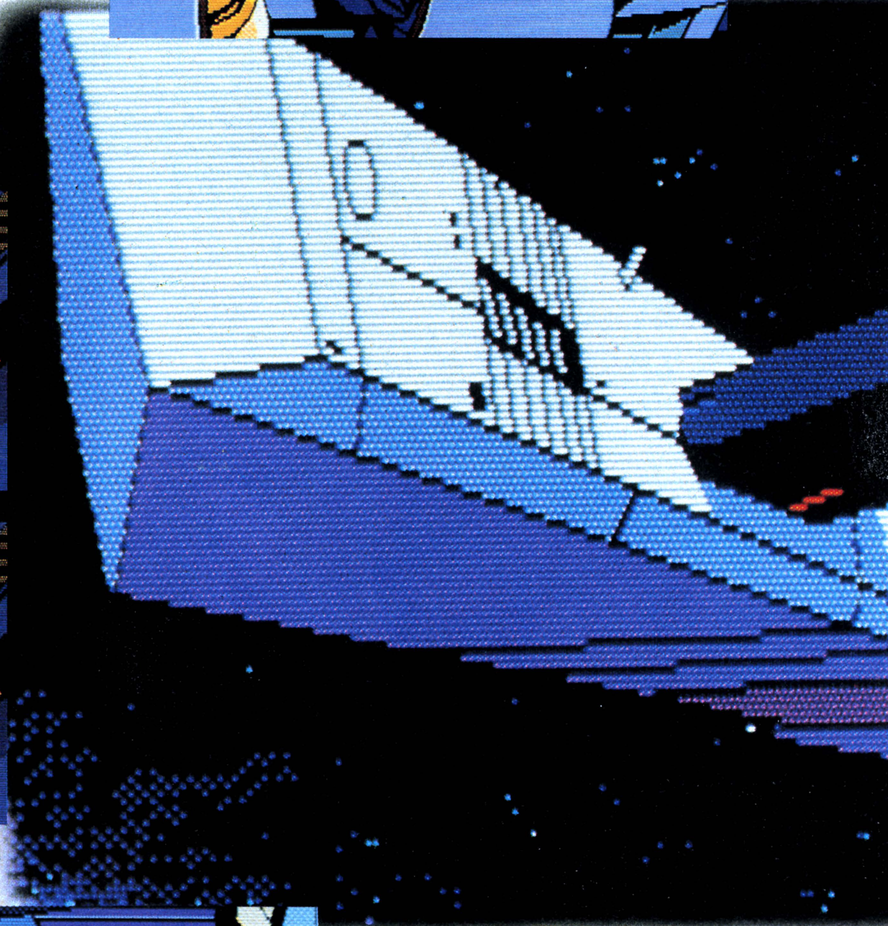
☗ゲーム画面。番号選択だと単純すぎて、というアドベンチャー・マニアも、この映像には満足するゾ。

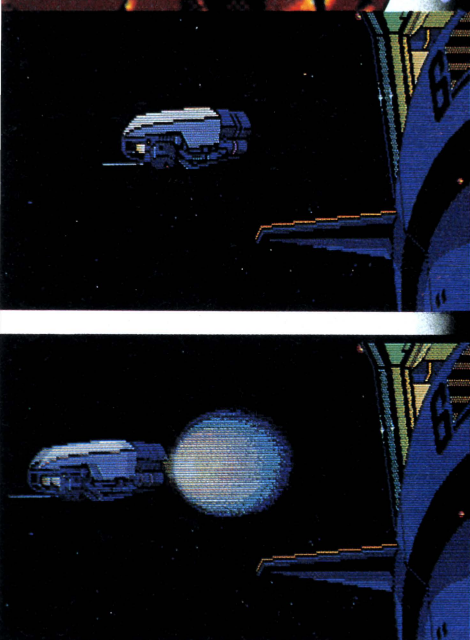




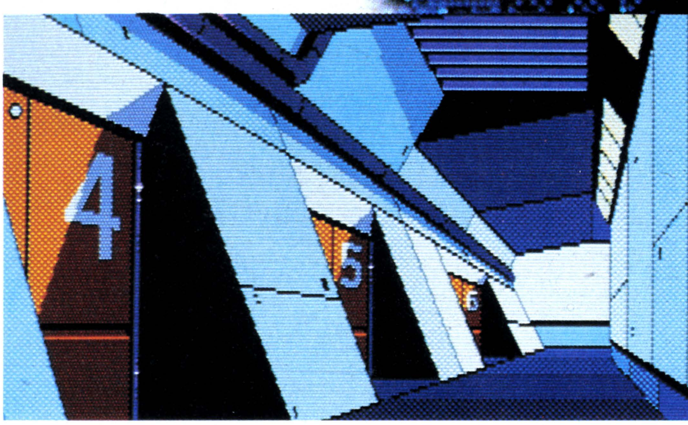


⬅無事"ころな"号へ戻ってきた速雄とエリーヌ。だが事件はまだ続くのだ。





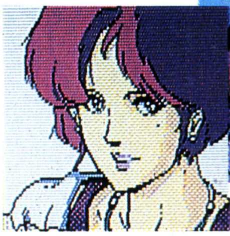
⬆エリーヌを乗せた小型宇宙船の発進シーン。TVアニメみたいにリアルだ。



⬅これは"ころな"号の内部。左右対称に6つの部屋がある。数は少ないけど、何度も同じ部屋に行かないと解けないゾ。

送信が途絶えた"コメット"号に乗り込んだら、とにかく部屋を全部見て歩こう。一度入った部屋でも、二度三度と入ることをおススメする。マッピングは必要ないけど、どこの階にどんな部屋があったかはメモしておいたほうがよいだろう。強い味方のコンピュータ"ＦＯＪＹ"と話すこともお忘れなく。いろいろなことを教えてくれるゾ。

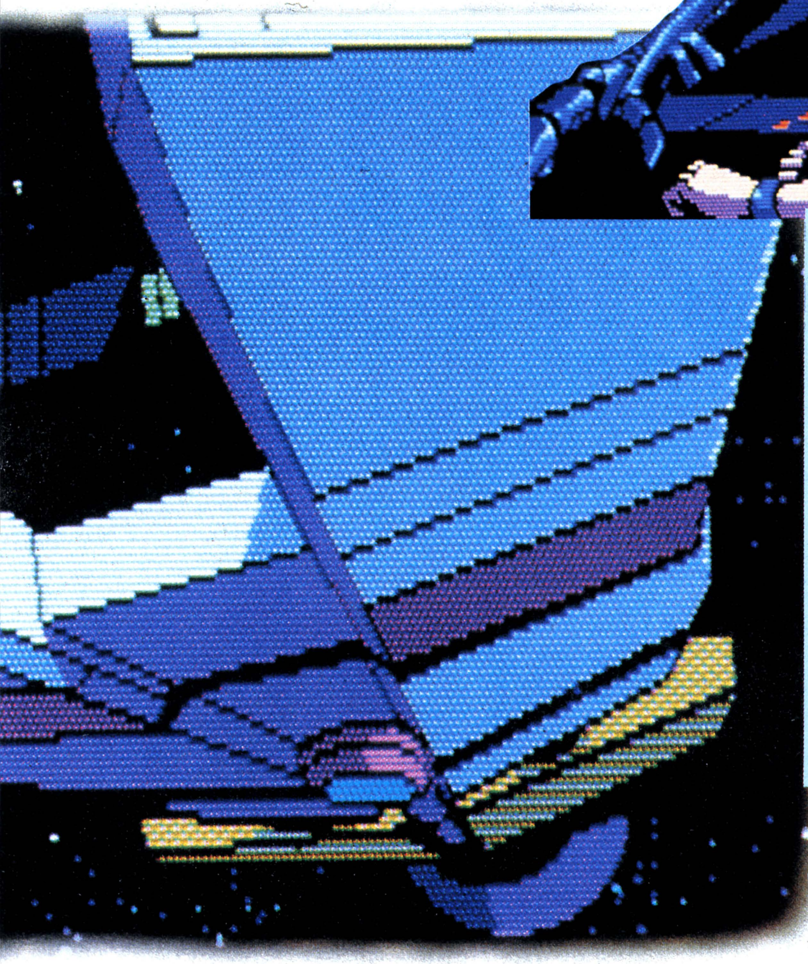
そしてこれはアドベンチャーゲーム

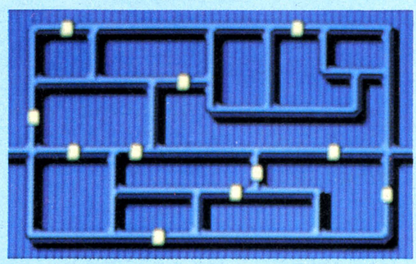




⬆"ころな"号での最初の犠牲者は、朱芳花だった。このシーンは思わず泣けてしまう。







一風変わったこの画面は、息抜き用の簡単パズルだ

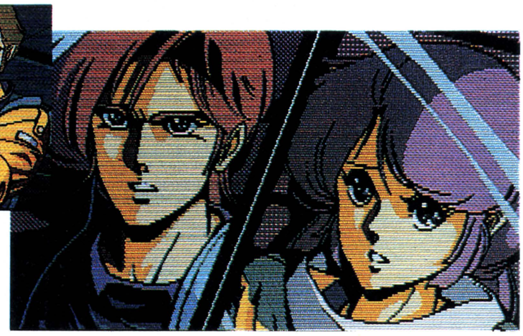
番号選択式のアドベンチャーなんだけど、こんなパズルのシーンもある。でもここを失敗しても、ゲームオーバーになることはないからご安心を。ここ以外にも、あと1カ所だけ番号選択式ではないシーンがあるんだ。ゲームのラストの重要な場面なんだけど、今はまだ内緒。

次々と犠牲者が。地球の運命は!?

の基本だが、とにかく何でもかんでも"みる"べし。見ないと操作できる物もできなくなってしまう。ただし、何かを取るときにどれを取ったらよいのかわからなくても、必ずそれについての情報がもらえるのでアセラズに。取るのは情報を得てからでも遅くない。

すばらしい映像と音楽（音を消してプレイなんてもったいないヨ)、そしてスリルをめいっぱい楽しもうネ。





⬆➡次々と減っていく乗組員たち。そして残った4人は2つに分かれてモンスターを探す。だが、彼らにもまた魔の手がのびるのだった。

PHANTASIE II
ファンタジーII
フェロンラの章

正統派RPGの王道をいく〝ファンタジーII〟が、めでたく移植完了！この日の来ることを一日千秋の思いで待っていたファンの皆さんに、今月はばっちりと詳細を報告しよう。難しさは前作を上回るぞ。



⬆ピパコットの北にある、リスフェンの町の周辺だ。海と山にはさまれた、静かな港町、という雰囲気だ。

〝ファンタジーII〟(以下〝II〟と省略)の舞台は、フェロンラ島だ。かつては貿易と工業で栄えた裕福な島だったのだが、悪の魔法使いニカデモスが現われて以来、徐々に荒廃してしまった歴史を持つ。今では島全体をニカデモスの呪いが支配し、島を訪れた者や島の外に出ようとする者は、瀕死の重病人にかえられてしまう有様だった。

今度こそニカデモスの息の根を止めるべく、キミはフェロンラに足を踏み入れる。はたしてニカデモスを倒し、無事に生きて帰れるだろうか。

フェロンラ島は、ジェルノア島の約3分の2、9画面分のマップで構成されている島だ。もちろん〝I〟と同じように、画面がすべて見えているのは最初の2画面だけ。あとは黒くマスクされていて、一歩進むごとに視野が開けるという具合だ。

冒険は、フェロンラ島の東にある町、ピパコットから始まる。ここのギルドでキャラクターを作り、パーティーを組んで出発するのだ。〝I〟のキャラクターでプレイしたい人は、そちらを使っても構わない。が、ジェルノアからフェロンラまでの船旅のせいで、各属性値は、ほとんど初期状態に戻ってしまうことを頭に入れておこう。

フェロンラ島には町が6個、ダンジョンが4個、離れ小島が10個ある。各ダンジョン、各離れ小島をくまなく探索するのが、〝II〟制覇の第一の条件。〝II〟で集めるべきアミュレット（お守り）、ビーストルーンといったアイテムを取るためのヒントは、フェロンラをシラミつぶしに歩いていれば、必ず見つかるはずだ。粘り強くやろうぜ。

粘り強いキャラクターメイクが鍵だ



⬆まず種族を選ぶ。職業によって向き不向きがあるから、マニュアルをよく読もう。ランダムの生物は、ミノタウロスやコボルドなど、普段はモンスターで登場する生物のこと。使い方によっては、心強い味方となることも。



⬆種族の次は職業。作ろうとしているキャラクターの種族に適した職業を選ぶこと。ウィザード（魔術師）を少し多めに作っておくと、あとで重宝する。必要な職業を冷静に判断して、極力ムダなものは作らないように注意。

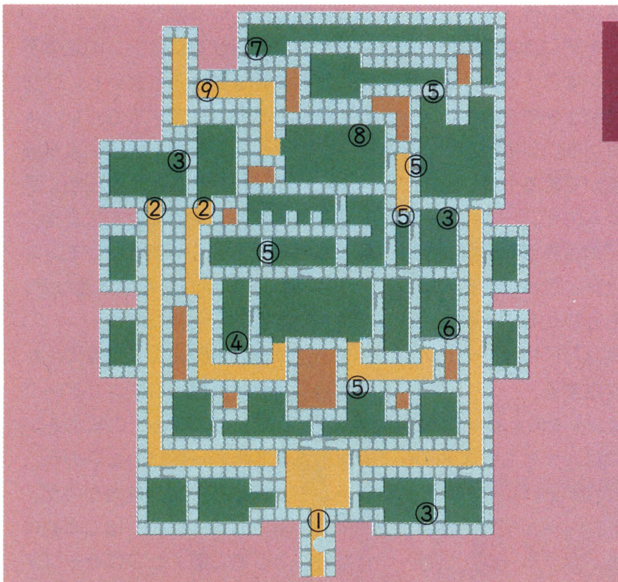


⬆種族、職業を決定するとパソコン側がキャラクターを推せんしてくる。各属性値を見て、気に入ったものには、8文字までで名前を入力しよう。ここでは納得のいくキャラクターが出てくるまで、しつこく食い下がること。

パーティーの構成はきちんと考えよう!

1	FIGHTER(ファイター)	戦闘には不可欠。STRとCONの値に注意。
2	WIZARD(ウィザード)	戦闘系の呪文を得意とする。
3	PRIEST(プリースト)	治療や復活といった便利な呪文を唱える。
4	THIFF(シーフ)	ワナをはずすのに活躍。DEXの値の高い者を選ぼう。
5	WIZARD(ウィザード)	ウィザードは最低でも2人は必要だ。
6	FIGHTER(ファイター)	しんがりにもファイターを置くこと。

キャラクターメイキングが終わったら、パーティーを構成する。パーティーは6人まで。1から6まで、順番に入れていく。この入力の順番が、そのまま戦闘時のフォーメーションとなるので、考えて構成しよう。頭としんがりはファイターで固めておくこと。6人の構成は自由だが、ウィザードを多く加えておくとよい。理想的な組み方は、ファイター2人、ウィザード2人、シーフ、プリースト1人ずつ、というもの。面倒だけど、エリートキャラクターを育てて、パーティーを組むこともできる。



ダンジョン内には"II"を解くヒントが、あふれているのだ

フェロンラにあるダンジョンのうち、サマーパレスのダンジョンを解説しよう。ここではスクロールAが手に入るぞ。

①ダンジョンに入ろうとすると、「何しに来たのか」と聞かれるので、「王女を救いに来た」と答えること。
②ここには番兵が眠っている。拷問にかけると、王女に関するヒントを得ることができるのだ。
③ここを踏むと、門が閉まって部屋に閉じ込められてしまう。おまけに、毒ガスが噴出してきて、死んでしまうことも。ガスの元に詰め物をして難を逃れること。
④ここにも番兵が眠っている。拷問にかけると、このサマーパレスのダンジョンに関する情報を教えてくれる。
⑤秘密の通路。
⑥下側のタルを開けると煙がたちこめてダメージを受ける。
⑦若い女が縛られているが、実はダミー。助けなくていい。
⑧こちらが本当の王女。助けるとオーブに関するヒントを教えてくれる。ヒントを聞いたあとは、⑨へ逃げよう。

キャラクターの出生地。〝I〞のキャラクターの場合は、当然〝JELNOR〞と表示される。このような細かい部分への心づかいが楽しい。

そのキャラクターの基本的な属性を表わすもの。STRは体力的な強さを示し、ファイターはこの値が大きいのが望ましい。INTはインテリジェンス、知性を表す。呪文を覚えなければ用をなさないプリースト、ウィザード、モンクには不可欠な要素。DEXは機敏さ、手先の器用さを指す。どのキャラクターにも必要だが、とくにシーフはこの値に注意。CONは体格や生命力の強さのこと。生死の鍵を握る大事なもの。CHAはカリスマ性。性格や魅力といった、精神面を司る値だ。LUCは運の強さを表わす。ワナにはまったときの、ケガの度合いなどに影響する。バカにできないぞ。

そのものずばり、年齢を表わす。高齢になると老衰で死んでしまうこともある。種族によって平均寿命はまちまちだから、常に注意を払っておくこと。

ヒットポイント。左側は現在、右側はそのときのレベルの最大HPを表わす。当然のことながら、左側がゼロになると死んでしまう。

マジックポイント。HPと同じく、左が現在、右が最大となっている。呪文を唱えるたびに、それに見合ったMPが消費されていくのだ。

そのキャラクターが、町のBANK(銀行)に預金してある総額を示す。現在手元にある所持金は含まれない。貯金はきちんとしておこう。

エクスペリエンスポイント、すなわち経験ポイント。それまでの冒険で得た経験値の合計を表わしている。HP、MPに次いで重要だ。

文字どおり、点数を表わす。ゲームの進捗状況を把握するのに便利。100点満点だと思っている人が多いが、実は〝II〞は250点満点だ。



戦闘時の敵に対する攻撃力の強さを表わす。STRの値と密接な関係がある。この各SKILLの値は、すべて最低がゼロ、最大が255だ。

敵との戦闘時における、防御力の強さを示す。数値が大きいほど、防御力が強い。そのほかにも、敵の攻撃をかわす、逃げ出す、といった意味合いも含まれている。

耳ざとく、敵が襲いかかってくるのを知る能力だ。ダンジョン内で、ドアの向こうにいるモンスターの気配を、誰よりも早く感じられるようになる、便利なもの。

川や海を泳ぐ能力。離れ小島や、川で分断された地域に渡るなど、ファンタジーには泳ぐ場面が多い。そういうときに生きる能力だ。

戦闘時のメンバーオプションにある〝石を投げる〞能力と関連している。たいして効力はないが、ある場所では有効。お遊び的要素だ。

ワナを見つける能力。いたるところに仕掛けられたワナを素早く感知できるようになれば、安全に、ラクに旅を続けられるというもの。

見つけたワナをはずす能力を表わす。言うまでもなく、シーフはこの能力に長けてることが第一条件。ワナはずしに失敗するとつらい。

STATUS

アイテムを見つける能力。武器や財宝を得るのに欠かせない。各キャラクターとも、アイテムは9個までしか持てないから、要注意。

鍵を開ける能力、ダンジョンには鍵のかかったドアがたくさんある。ドアを開けなければ、先へは進めない。そんな場面で問題になる。

〝II〟でまずやらなきゃいけないことは、アミュレットを集めることだ。アミュレットは全部で8個あるが、〝I〟のリングとは違って、どこかに置いてあるわけではない。何かに対して何かをしなければ、手に入らないのだ。

もちろん、アミュレットを集めるためには、スクロール(全部で14本)を読んだり、いろんな人から情報を得ることが前提となる。スクロールを拾ったらすぐ目を通し、情報をもらったらメモに書き止めておこう。その場では何のヒントかわからなくても、あとで役に立つはず。

アミュレットのほかにも、オーブ、ビーストルーン、杖といったアイテムが〝II〟を解くカギになっている。オーブは、ニカデモスが悪の神ブルートの助けを借りて呪いを閉じ込めた球のこと。ビーストルーンはアミュレット同様、何かに対して何かをすると手に入る。杖は、フェロンラにいる賢者フィルモンに会うと彼がくれる、というあんばいになっているのだ。

ところで、〝II〟の世界はフェロンラとダンジョンだけ、と思っている人はいないかな？　もしいたら、それは大きな勘違いだ。実は〝II〟には、それ以外の広い世界が存在する。

ちょっとだけヒントを教えちゃうと、この世界に行くには、まともな方法ではダメ。じゃあどうすればいいのかというと、これもスクロールに書いてある。何をするにも、スクロールが大事なカギを握っているのだ。

〝II〟を終わらせるには、この正体不明の世界に足を踏み入れないといけない。行くことだけはできても、レベルが十分じゃなかったり、アイテムが揃っていなかったりすると、せっかく足を踏み入れても、すぐ死んでしまう。ちょっとやそっとじゃ倒せないモンスターや、熱くドロドロした溶岩流など、行く手は障害物だらけなのだ。

でも、準備万端整えて、慎重に、かつ大胆に行動すれば、必ずクリアーできるようになってるから、ご安心を。セコセコとしたひっかけのないのが、ファンタジーシリーズの魅力なのだ。

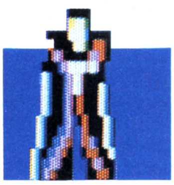
RPGの常として、セーブはこまめに行なうこと。町に着くたびにセーブす

PHANTASIE II

〝ファンタジーII〟モンスターマニュアル(抜粋版)



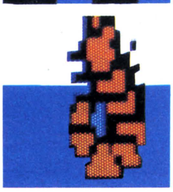
HIGH RANGER
RANGERの兄貴分。大きな体に比例してか、強じんな生命力を持つ。MPも15ポイントと、ほかのモンスターよりも抜きん出ている。魔法でこちらを混乱させてくる。要注意を。



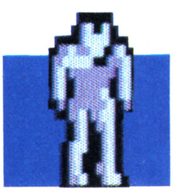
VAMPIRE
その名のとおり、吸血鬼。魔法を使ってくるから要注意のこと。こいつが使うのはスリープの呪文。先に魔力を封じ込めてしまおう。



PURPLE SKUM
比較的簡単に倒せる相手だ。赤紫の体が、不気味でかわいい。魔法を使わずとも、腕力だけで十分。レベルが低いうちは格好の敵だ。



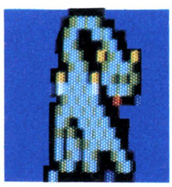
CENTIBEDE
むかでのモンスターだ。レベル3と弱々しい奴だが、HPが低いうちは手こずるかもしれない。倒しても、ゴールドは得られないのだ。



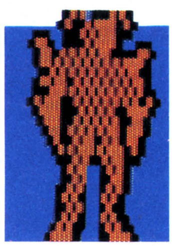
APRENTICE DEVIL
見習い修業中のDEVIL。レベルは低いものの、魔法を使ってくるのであなどれない。早めにやっつけておくこと。



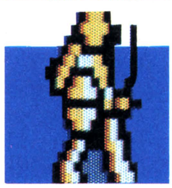
KING COBLA
緑色の体でとぐろを巻いて近づいてくる。そんなに強そうには見えないが、ところがどっこい、結構粘り強い。呪文8あたりが効くぞ。



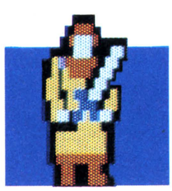
BABY DRAGON
数あるモンスターの中でも、ドラゴンファミリーの愛らしさは格別。でも、炎のブレスを吐いたりして、バカにしてると痛い目にあう。



HIGH DEMON
DEMONの親玉。一発で倒すのは、ちょっとつらいが、倒すとEXP41,671ポイント、1,800ゴールドが手に入る。魔法でこちらの精神力、攻撃力を弱めてくるので、早めに倒すこと。



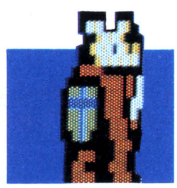
SCRIBE
金色に輝く体を持ち、野獣のようなモンスターたちの中では、少しばかり異質。魔法も使ってはくるけれど、大して強くないから安心。



RANGER
鋭い剣をふりかざしてくる。魔法も使うし、剣の力も結構強いのだ。HIGH RANGERと組みで出てきたときは、用心するようにしてね。



ORANGE DRAGON
オレンジ色のかわいいモンスターだ。BABY DRAGONより少し強い。〝降参をすすめる〟と、あっさりと認めるから、本当にかわいいんだ。



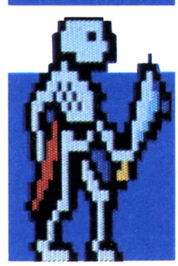
ORC
ゲームの初めから終わりまで、いつでもどこでも出現する。団体で出てくることが多いが、ある程度HPが上がれば、一撃で倒せるぜ。



PANCER
大型の豹。動物系モンスターのひとり(?)だ。格好は強そうだが、それほどでもないのがうれしい。残念ながら、倒してもゴールドゼロ。



STING BEATLE
毒を持ったカブト虫だ。ORC同様、いつでもどこでも登場する。レベルは低いけど、なかなか死なないから、くやしい思いをすることも。



LARGE SKELTON
通常のSKELETONの倍の大きさの体を持つ。でも、見かけほど強くない。49の呪文で、軽くあしらえるし、腕力のみでも十分倒せる。降参をすすめても襲ってくる、陰険な奴だ。

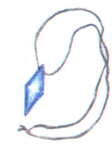
る癖をつけておこう。ギルドにもせっせとかよって、可能なかぎりレベルを上げたり、魔法を習っておくのがおトク。お金を払えば成長する、せっかくの親切を、ムダにすることはない。

魔法をうまく使うのもテ。パーティーの組み方にはいろんなパターンがあるが、魔法使いを多めに加えると、ラクにゲームが進行する。魔法は54種もあるけれど、うまく使い分けるのが、〝II〟プレイのコツだ。逆に考えると、魔法のお世話になるシーンが多い、と言えるかもね。

最後に、〝II〟ではアンデッド（不死身）という考え方が、重要になっている。アンデッドを把握してないと、理解に苦しむ場面もしばしば。情報を集めるのも大切だけど、頭の中を180度切り替えておくのを忘れずにね。

目には見えないアイテム群

AMULET



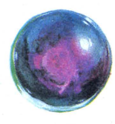
アミュレットは、魔法のパワーを宿した、不思議なお守り。ゲームでは、全部で8個のアミュレットを集めるのが、第一の目的だが、簡単には見つからない。

SCROLL



スクロールはAからNまでの14本ある。中にはフェロンラの歴史が細かく書かれているのだ。AからNの印のないスクロールは断片的なもので、必要ない。

ORB



悪のパワー源となる邪悪な水晶球だ。ニカデモスの呪いが封じ込められている。オーブについての話は、スクロールA、Gに詳しいので、参照してほしい。

POTION



ポーションには2つの種類がある。体力を回復するHEALING POTと、MPを回復するMAGIC POTだ。店で買うか、冒険の途中で手に入れることができる。

BEAST RUNE

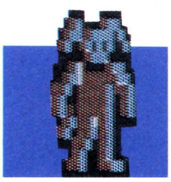


これも大事なアイテムのひとつだ。アミュレットと同じ、計8個のビーストルーンを集めよう。ビーストルーンに関する情報は、サマーパレスでもらえる。

TREASURES

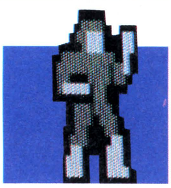


道中、さまざまな財宝を手に入れるが、そのほとんどはこうした宝石類だ。持っていても意味はないので、アーマリーに売ってしまおう。貴重な収入源だ。



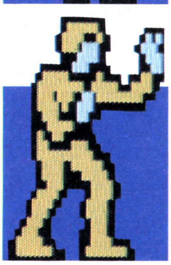
IMPLING

IMPの子供。集団で出てくる姿は、ドラゴンファミリーに次ぐかわいらしさ。かといって、戦おうとすると、姿に似合わず反撃してくる。



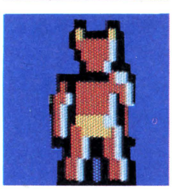
ILLUSIONIST

見るからにマジックユーザーという感じ。レベルは3と低いが、魔法には注意すること。なにせMPは、12ポイントもあるのだから。



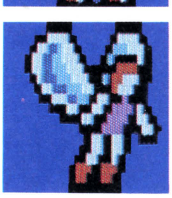
MASTER ILLUSIONIST

ILLUSIONISTの親玉。レベル9、MP16ポイントと、親玉ならではの貫禄を兼ね備えている。無事に倒すと、EXP17,622ポイント、1,000ゴールドが手中に。



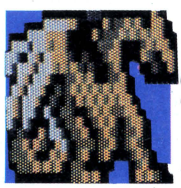
IMP

かわいい！　本当にかわいい！　だけど甘く見てると、その分しっぺ返しが強烈だ。体は小さいが、EXP18,000ポイントの大物だ。



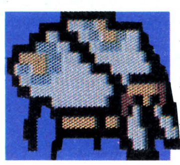
FOREST ELF

妖精。フツーは正義の味方だけど、〝II〟ではモンスターとして登場する。殺すに忍びないという人は、せっせと降参をすすめてみよう。



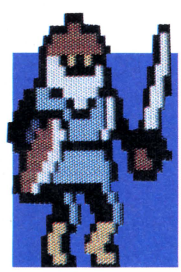
GREEN DRAGON

ドラゴンファミリーには、こんなのもいる。ORANGE DRAGONと色違いだが、炎のブレスを武器とする、手強いモンスターだ。



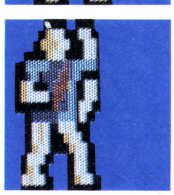
VIPER MOTH

毒蛾。これもゲーム中、時と場所を選ばずに出現する。一見弱そうだが、割としぶとい。慎重に戦わないと、結構ダメージを受けるぞ。



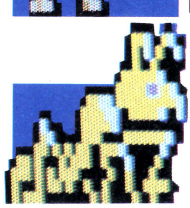
DARK DWARF

体が大きいと、それだけでビビッてしまうがDARK DWARFにはそんな心配は無用だ。少々時間はかかっても、必ず倒せる。魔法も使わないし、まずは安全パイのモンスターだ。



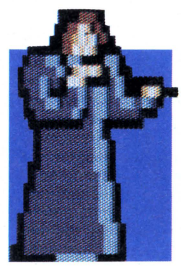
OGRE

これも集団登場型のモンスターだ。レベルは中くらい。EXPとゴールド集めには、最適の相手だ。とはいってもHPが低いとキツイ。



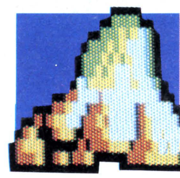
GIANT ANT

ちょっと見にはカエルだが、実は巨大なアリ。動物系モンスターの中では、いちばん弱い。ゲーム序盤のレベル上げでは重宝するはず。



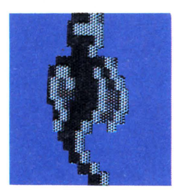
NECROMANCER

精神力攻撃の魔法を使って攻撃してくる、ヒキョーな奴だ。MPを14ポイントも持ってるから、倒すのは至難の業。でも、苦労する割には得るものが少ないんだよね。



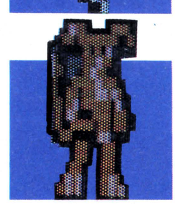
GREEN MUCK

スライム状の気味の悪いモンスター。簡単に倒せるにもかかわらず、EXP409ポイントと収穫が大きい。迷わずバシバシやっつけよう。



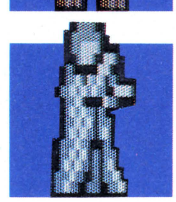
WRAITH

フラフラと空中に浮かび、魔法を使ってくる。出会ってもうれしくないモンスターだ。呪文31あたりを使って、動きを固定してしまえ。



DEVIL

シッポがかわいいけど立派な悪魔。APRENTICE DEVILと比べると、さすがに強い。呪文を唱えられないうちに、倒してしまいたい。



PREAST

汚れた心を持ち、悪の神に仕える、邪悪な僧侶。MP13ポイントの強力さには手こずるかも。魔法をかけられないうちに魔力を封じ込めろ。

安田均先生原作による本格的ホラーRPG

ラプラスの魔

を、安田先生自身が紹介!!





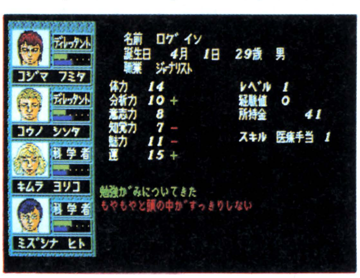
⬆『ラプラスの魔』は、ハミングバードソフトから、もうすぐ発売。PC-8801mkIISR以降版で、ディスク2枚組、7,800円なのだ。

ログインで好評連載を続けている、「安田均のアメリカ・ゲーム事情」の筆者としても有名な安田均先生は、本来、海外SF小説の翻訳が本業だったんだけど、いまやもう、RPGのオーソリティーとしての方が通りがいいほど。その安田先生書き下ろしシナリオによる本格ホラーRPG『ラプラスの魔』が完成。そのオモシロさのキーポイントを安田先生自らが解き明かしてくれたのだ。

まずは、当然のごとくキャラクターメイキング

安田均（ゲーム評論家）「えーっ、本日は、ようやく発売間近となった本格的RPG『ラプラスの魔』の秘密を語る、ということで、デザイナーのH・Yさんに来ていただきました。さっそくですが、この一部で『W』や『U』をしのぐかもしれないと噂されている新作(ホンマかいな)の狙いについて、まず語っていただきたいのですが……おや、どうされました、随分顔色が悪いようですが？」

H・Y（デザイナー）「いや、ゴホゴホ、まったくこの作品には祟られておりまして。シナリオ制作段階から、各作業の中心人物がロクでもないことになるという――病気、ケガ、食中毒、失踪――わたしも完成直前にまた春風邪をひきまして、ウー、ゴホゴホ」



安田「あ、その話聞いてます。何でもソフトハウスの人が〝お祓い〟をしたとか。ちまたでも、これだけ完成が遅れたのは『呪い』がかかったせいではないかと……つまり、のろいという意味ですが」

H・Y「ウー、ゴホゴホゴホ（いい訳めいた咳)、その話は勘弁してください。まっ、とにかく、今回の作品は〈ホラー〉がテーマなので、その点では制作段階からおとろしい雰囲気は出ていたんじゃないかと思いますね」

安田「〈ホラー〉というと、最近流行の血がドピャーッととびちるスプラッターですか？ 実は、ぼくの〈アメリカ・ゲーム事情〉欄担当だったMさんは、あれが大の苦手でして、今回もそういった作品なら、キーボードを触りたくないといってますが」

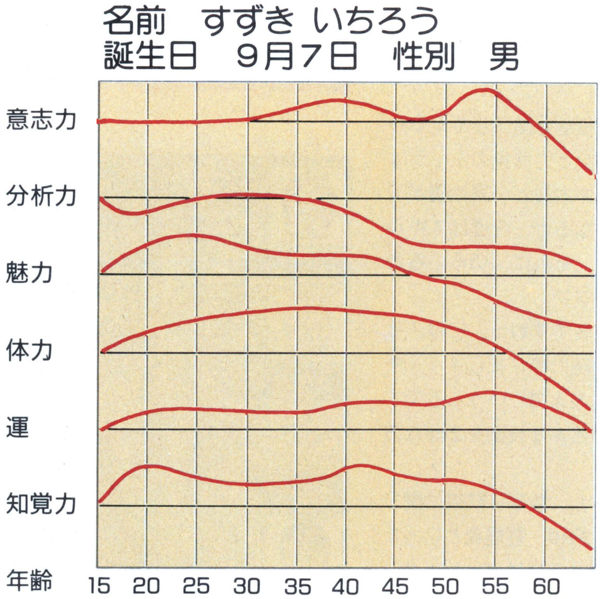
H・Y「それは心配なく。こちらは正統派ホラーの〈幽霊屋敷〉、および、〈ゴーストハンター〉タイプで展開されますから。それを、本格派RPGでゲームしてもらうと考えたらいいです」

安田「しかし、それだけでは具体的なイメージが……アドベンチャーゲームでは、『ミステリーハウス』をはじめ、その手の作品はいくつかありますが、RPGとなると、海外でも、まだないですね」

H・Y「確かに、コンピュータゲームでは、まだ出て来ていませんね。オリジン社が昨年『アンデッド』を出すとブチ上げたものの、まだみたいだし、向

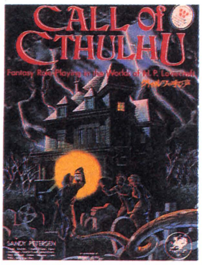
こーゆーぐあいにキャラクターは年をとる

⬅年齢によって、このグラフのように各ポイントが変わっていくシステム。





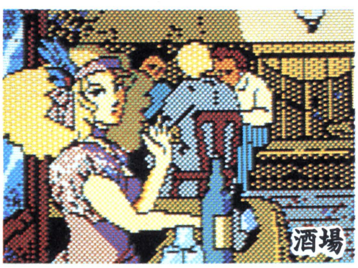
➡安田先生翻訳によるアドベンチャーゲームブック『地獄の館』も参考になるぞっ。社会思想社刊／480円



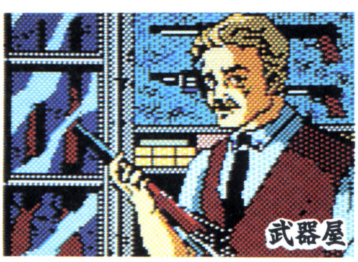
⬅ボードゲームが好きな人は、この名作『クトゥルフの呼び声』もプレイしておくといいのだ。ホビージャパン／4、500円

こうものろいかな。だけど、元祖RPGやゲームブックでは、いくつか出てますよ。たとえば、『クトゥルフの呼び声』(ホビージャパン)とか『地獄の館』(社会思想社）みたいに」
安田「と、いうことは、その影響も？」
H･Y「ええ、まねということじゃないですが、ある程度の影響はね。フレイしてもらったら、わかります。だけど、『D＆D』→『ウィザードリィ』ほどじゃないですよ」
安田「そろそろ、話が佳境に入ってきたみたいなので、この辺で、ゲームのコツというか、注意点をちょっと説明してもらいましょうか？　まずRPGといえば、キャラクターメイキングですが」
H･Y「キャラクターは最初に成長させられます」
安田「ええっ!?　ゲームの中じゃないんですか？」
H･Y「もちろん、ゲームの中でもできますが、キャラクター作成のときから成長させておけるんです。15歳にはじまり、60～70歳までね。それ以上だと〝ぽっくり〞の可能性が高いけど。これで、ある程度、役割に合わせた属性値を持ち、スキルを獲得できるキャラクターとなるわけです」
安田「スキル？　それはまた本格的ですね。スキルとは技能のことですが、やっぱりあるとないではちがう？」
H･Y「そう、属性値も関係しますが、スキルのあるなし、あるいは、そのスキルレベルの高さによって、攻撃行為などの成功度は大いに変わってきますね。スキルをいかに獲得し、そのレベルを上げるかが、かなり重要です」

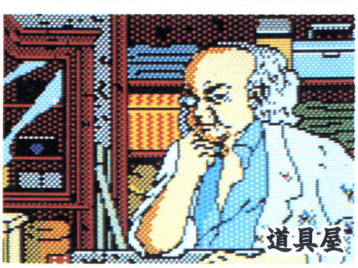






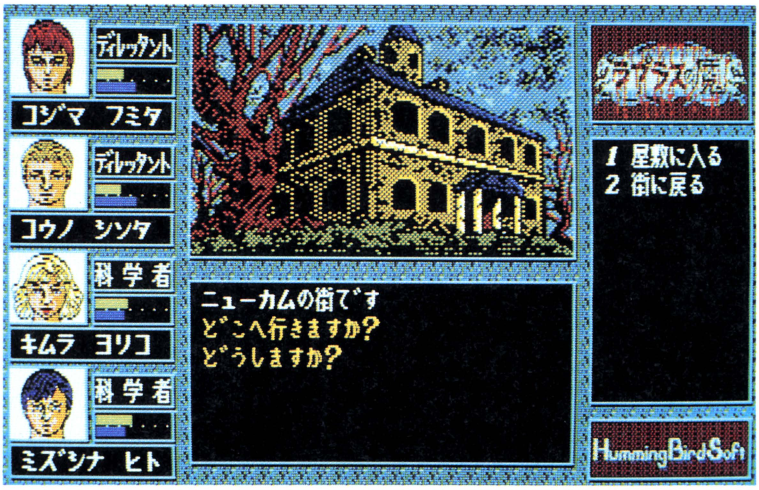








いよいよ幽霊屋敷に入るのだ!!



安田「ですが、それだと年齢の高い〝じじばば〟パーティーの方が有利だということに……」

H・Y「そこで、役割も関係してくるわけですよ。探偵など力勝負のキャラは年齢が上がると体力などの属性値が下がります。そうなると、今度はスキルだけでは難しい。それに、いろいろと仕掛けも……フフフ」

安田「何かブキミですねェ。では、そろそろ、内容の話に移りましょう。キャラクターは4人までということですが、やっぱりいろんな役割をまぜた方がいい？」

H・Y「そうですね。攻撃・防御に関しては、科学者、探偵、霊能者といったところかな。謎ときにはディレッタント(博識者)。だけど、金が要(い)るって人は、やっぱりジャーナリスト（新聞記者）を連れてかないと——彼が館の化け物の写真をとって、それをホテルで金に替えるのです」

安田「写真？〝フォーカス〟するわけ？だけど、金を得るのがそれだけってのは、社会的に問題がありませんか」

H・Y「あ、もちろん、町でギャンブルしたり、館などで隠された宝を手に入れるって方法はありますよ。ただ、化け物の金を奪うっていうファンタジーRPGとはちがいますから注意してください。金めあてに化け物と戦ったりしたら、エライ目に会いますから」

安田「ちょっ、ちょっ、あまり先走らず——町という言葉が出ましたが、ここでは？」

H・Y「武器屋や道具屋というのは例によって、おわかりでしょう。占い師というのは、キャラクターのレベル判断やスキル獲得判定をしてくれます。図書館は謎とき、教会は怪我なおし。結構大切なのが酒場で、ここはちょっとした情報と、ギャンブル、それに、人が雇えます」

安田「雇う？　最初から4人作ってしまうんじゃないんですか？」

H・Y「RPGには、もともとNPC(ノン・プレーヤー・キャラクター)という形で、雇い人を使うものが多いんです。もちろん4人作ってもいいですが、何人もキャラを作るのは面倒だという人の事も考えました。ちょっとヒントめいたことをいっておくと、最初はこうした雇い人の方が〝強い〟んですよ」

安田「なるほど。あと、町の段階で注意しておくことはありますか？」

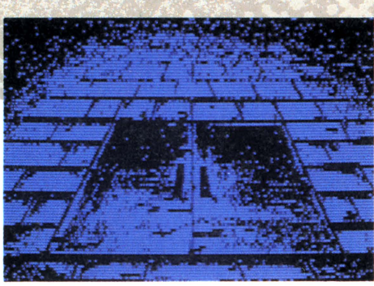
H・Y「これは、プレイヤー側が最初から目的意識を持っているゲームだということです。ファンタジーRPGのように何だかわからないが、化け物を倒していたら目的らしいものが出てきたというのとちがい、プレイヤーたちはそれぞれが〝ゴーストハンター〟であり、まずウェザートップの館の謎を探るというのが目的となります」

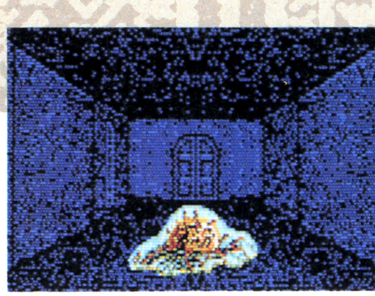
安田「まず？　ということは、それから先の展開も？」

H・Y「その点については、ゲームをやってみてください、としか答えられません。ウー、ゴホゴホ」

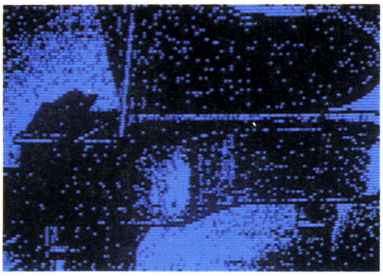
安田「何か咳でごまかされているみたいだな。いま聞いていると、プレイヤーが死にまくりそうなゲームのような気がするんですが。具体的に、生きのびるヒントなどを」

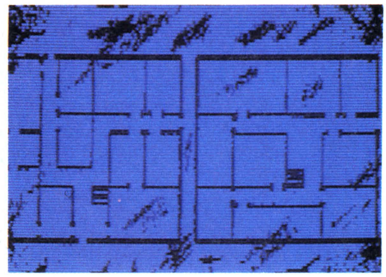
H・Y「えーい、このさいだ。風邪で頭がおかしくなったということにして、最初の方の注意だけしておきましょう。ウェザートップの館にいったん入ると、扉に魔力で鍵がかかってしまいますから、プレイヤーはまずそこから脱出する方法を探らないといけません。その







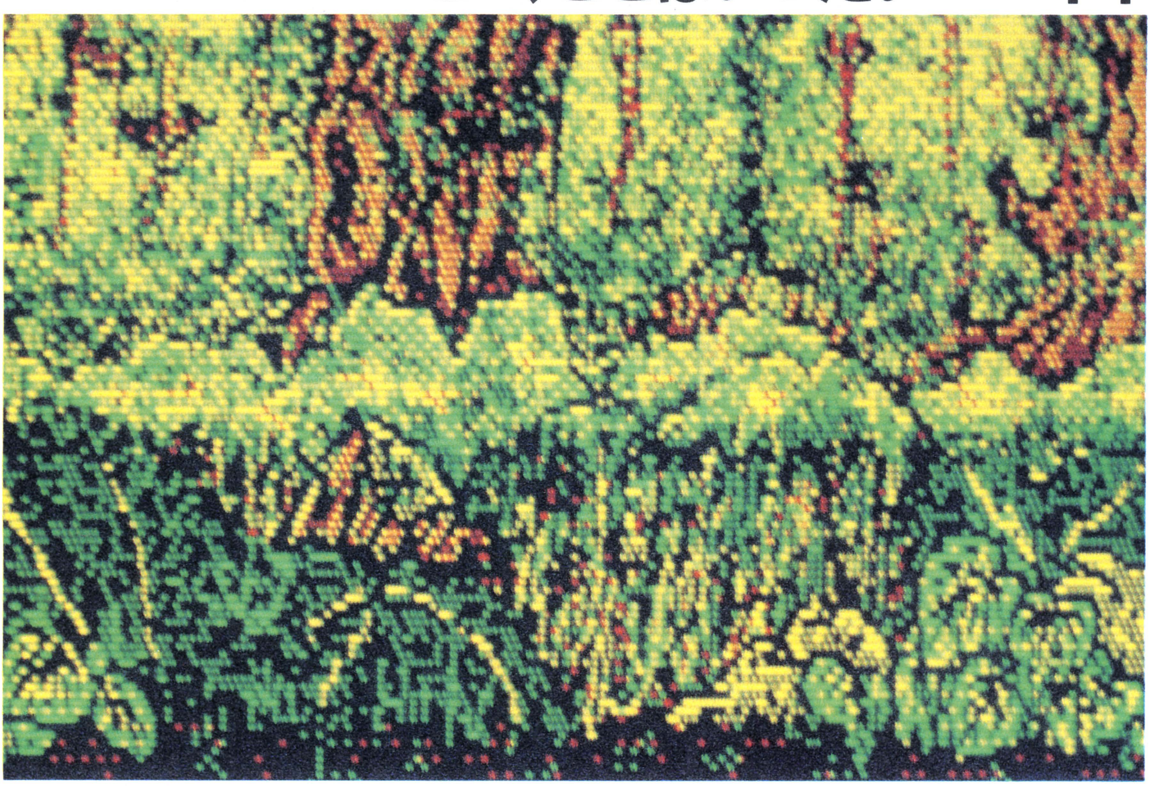




ためには、戦闘も必要ですが、コマンドにある〝探る〟や〝話す〟、あるいは戦闘後の〝尋問〟などを大いに活用することです。まあ、グループは初めのうち、数回全滅するでしょうけど、あきらめないことです。実は、これはRPGであると同時にアドベンチャーゲームも意識してるんですよ、あっ、いってしまった、ゴホゴホ」
安田「そうそうその調子で（咳はもういいから）。戦闘でも、何か特徴が？」
H•Y「ホラーであるということから、キャラクターや相手側は通常の肉体的な生命力（ヒットポイント）と別に、精神力（メンタル・パワー）という要素も持っています。これを失ってしまう（0になる）と、精神的な死＝発狂状態に陥りますから、気をつけてください。戦闘ではこのふたつの要素が絡んでくるので、敵を攻撃するときもよく考えないと……つまり、ネズミに精神攻撃を加えたり、ゴーストに肉体（物理）攻撃を加えたりしても、意味がないということです。あと、肉体と精神は教会で癒せますが、探索の途中に使える医療セットと護符は、できれば道具屋で買っておいてもらった方が……途中で眠れば、いくぶん回復はしますが、不意打ちをくらうおそれもあるし」
安田「眠ることもあるんですか。しかし、結構いろんな事がつまってますねェ。だけど、幽霊屋敷がそんなに広いとは思えないけど……」
H•Y「フフフ、実は――うっ、ゴホゴホゴホ」
以下、咳（呪い？）がひどくて会見は中断された。最後に、話せないというので見せてもらった画面写真には、幽霊屋敷とは似ても似つかぬ光景が写っていたではないか!? これはいったい――会見を終えて帰るぼくの耳には、小坂明子さん作曲のすばらしいゲームメロディーが、いつまでも耳に残っていた。どうやら、この曲にもとりつかれてしまいそうだ。

安田均　記

こっ、ここはいったい……??



上海 SHANG HAI



〝大戦略II〟と〝オーガ〟の同時進行で、システムソフトさんもたいへんだなーと人のことを心配してあげていたら、PC-9801シリーズで〝上海〟なるゲームも作っていたのだ。うーん、余裕のなせる技とでも申しましょうか。

はっきり言って 麻雀パイを使った絵合わせパズルなのだ。

久々にゲームらしいゲームが登場したのだ。システムソフトの〝上海(シャンハイ)〟は、トランプゲームと〝知恵の輪〟遊びをたして2で割ったような、心地よい興奮と緊張感を味わわせてくれる。ではいったい〝上海〟とはどんなゲームなのだろうか。諸君にトクと説明解説してさしあげよう。

ルールはいたってカンタン。右ページの、5段に積み上げられた麻雀パイの写真を見てほしい。この画面写真の中にあるパイを2個1組で取り去っていき、きれいさっぱり全部取れたらコングラチュレイションだ。ただし、見えているパイが無条件に取れるわけではない。この〝上海〟、ただし書きのほうが重要なのだ。

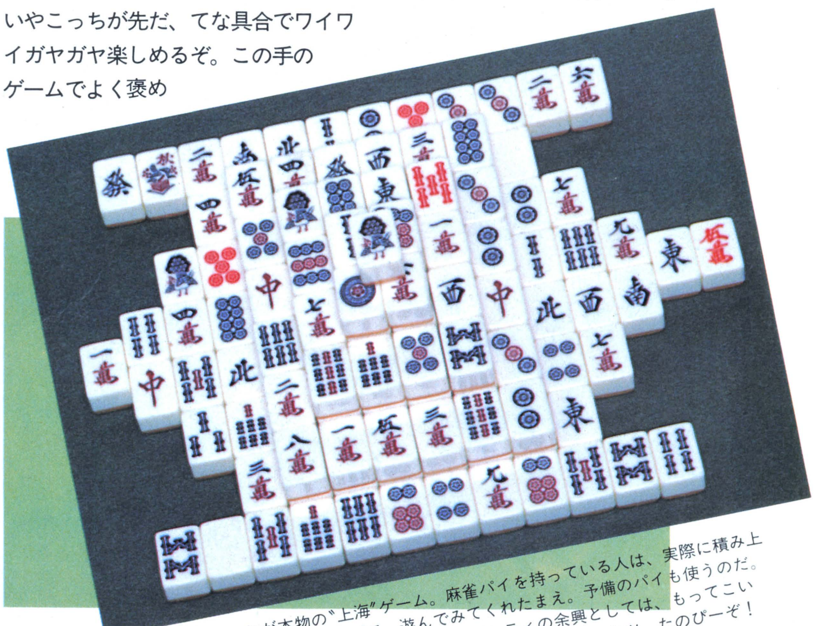
その条件というのは、取りたいパイが横の列の最端部にあること。つまり、並んだパイを1列1列横に見ていって、その列のいちばん右側か左側に位置するパイしか取れないのだ。お分かりいただけたかな。

システムソフトでは今、〝上海〟が満開花ざかり。徹夜はもちろんのこと、普段はあまりゲームをしない女子社員が、休日出勤をしてしまうほどの熱中ぶりなのだ！　配パイがランダムに行なわれるこのゲームには、当然ひとすじ縄ではいかない面や、解けない面も出てくる。難解な面が現われたときには、懸賞金まで付くというからスゴイ。

ログイン編集部にも、〝上海〟で徹夜した者が1名、すでに確認されている。この5月号が出る頃には、いったい何名の編集部員が、上海熱にうかされていることだろう。考えただけでもワクワクしてしまうのだ。

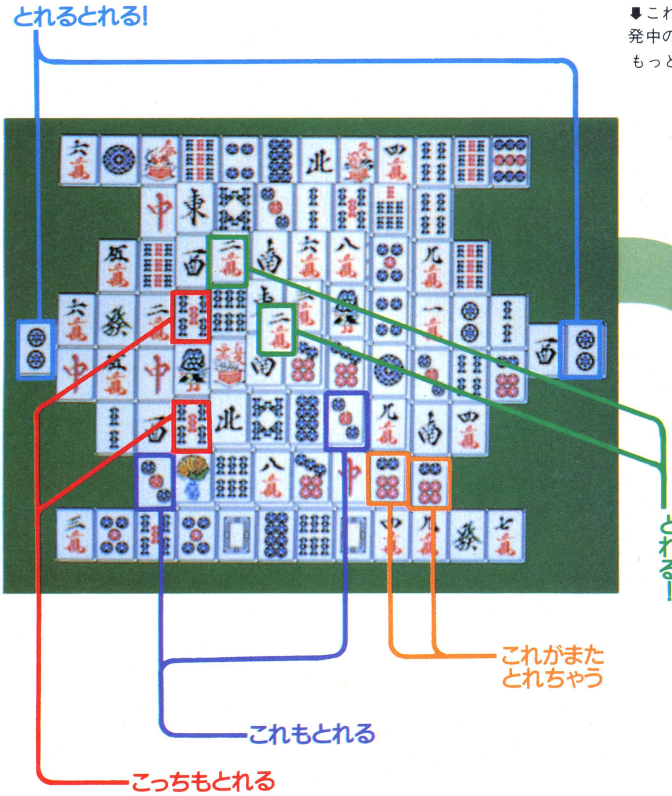
1人でプレイするときには、ひたすら黙々とパイを取ればいい。多人数でプレイするときには、あれが取れる、いやこっちが先だ、てな具合でワイワイガヤガヤ楽しめるぞ。この手のゲームでよく褒めことばとして使われる、シンプル イズ ザ ベストってヤツがぴったり当てはまる〝上海〟。派手さはないけど、年齢、性別、人種を超えてながーく遊べるのが〝上海〟なのだ。大陸的だなあ。

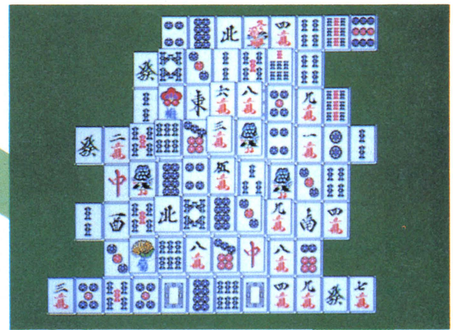
それにしてもこのゲーム、プログラマーのオリジナルなんだってさ。はっきりいって、ブロディ・ロッカードさん、あなたはとても偉いのだ。

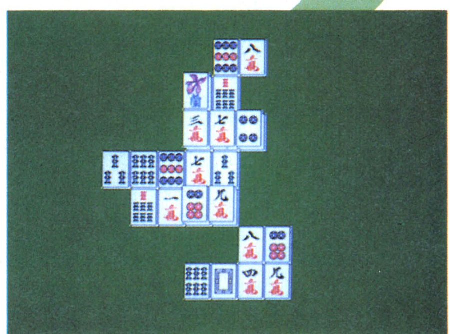


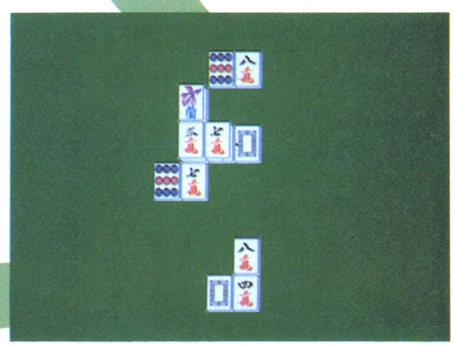
↑これが本物の〝上海〟ゲーム。麻雀パイを持っている人は、実際に積み上げて、遊んでみてくれたまえ。予備のパイも使うのだ。パーティの余興としては、もってこいのヤツ。たのぴーぞ！

⬇これが、パソコンゲーム〝上海″の画面写真だ。下の5点の写真は、開発中の作品を撮影したもの。市販品の〝上海″には影が付いたりして、もっと立体的になる予定だ。これは絶対に「買い！」のゲーム。

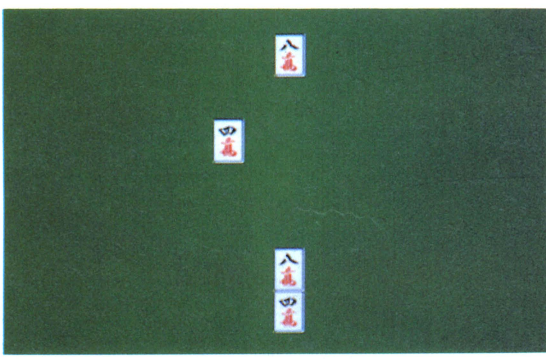






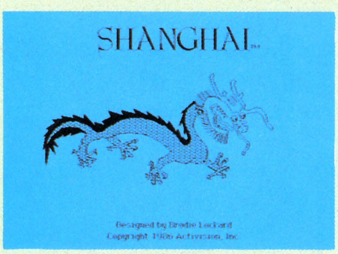


あっぱれ!



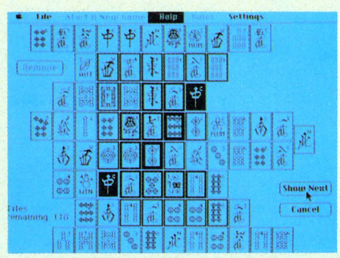
➡やった！　とうとうここまで来たぞ。それにしても、パイには緑のバックがよく似合う。

Macintoshの SHANG HAI



⬆MAC版のタイトル画面。コングラチュレイション画面ではドラゴンが火を噴くのじゃ。

システムソフトの〝上海″は移植版なのだ。海の向こうのアメリカでは、昨年発売されて以来、静かな〝上海″ブームが続いている。この欄の画面写真はMAC版だが、他にもCommodore、Amiga、Atariや、Apple II、IBM PC版も出ている。この移植ぶりを見ても、〝上海″がいかに幅広く愛されているかがよーく分かるというもの。この調子からすると、まだまだ他機種への移植も行なわれそうだ。

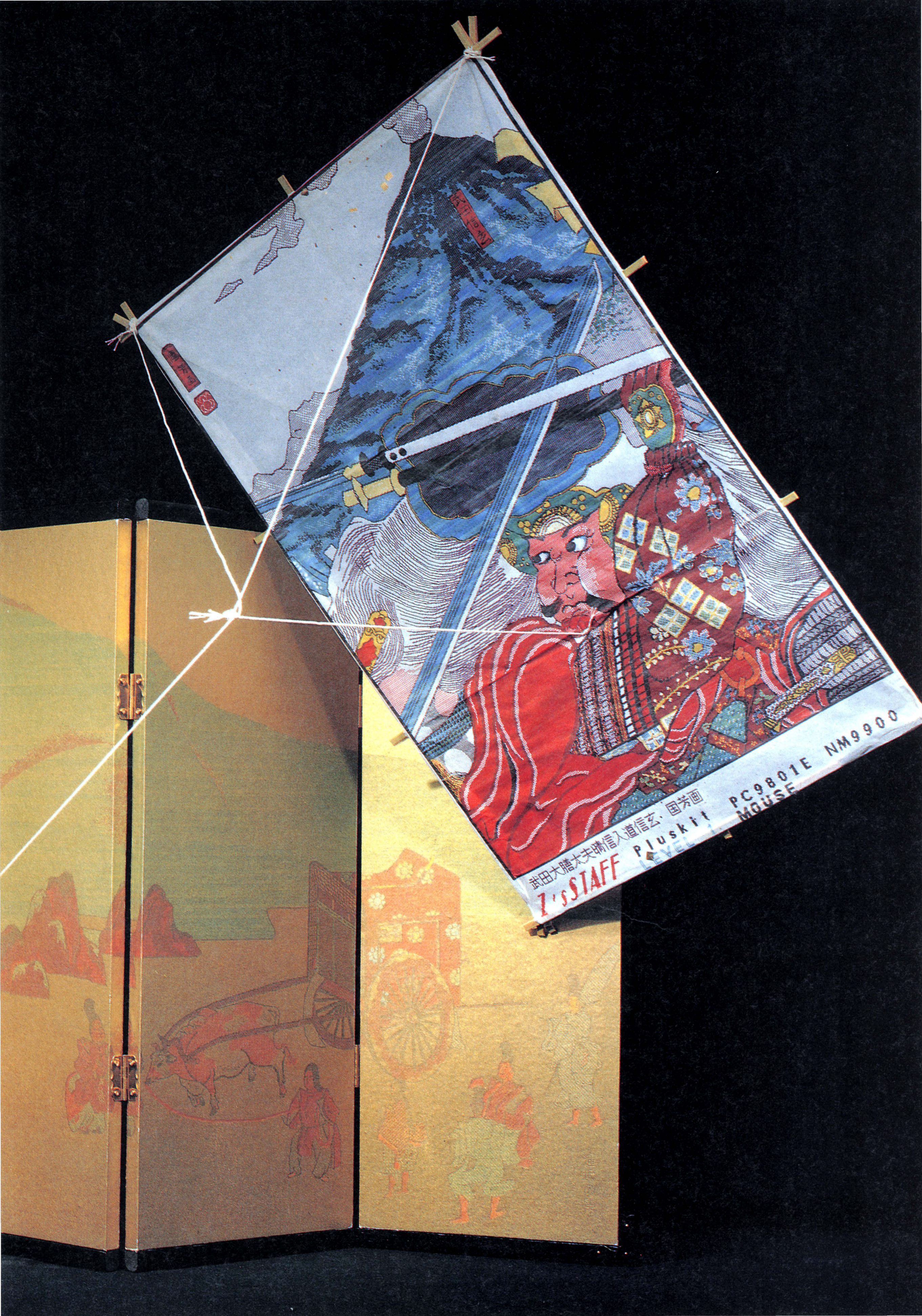


⬆〝Help″のコマンドでヒントも聞ける。次に取れるパイを表示してくれちゃうのだ。

陽気なおじさんに教わるグラフィックツールのびょーぶな使い方

兵庫県在住の陽気なおじさん、篠原賢一さんはスゴイ。ごくありきたりのグラフィックツールを使いきり、ウルトラに美しい屏風や和凧、浮世絵なんかをバンバンつくっている。おじさんの考え方には目ウロコの連続。心して読んでくれいの4ページだぞ。




武田大膳太夫晴信入道信玄、国芳画
Z's STAFF
Pluskit
PC9801E NM9900
LEVEL 1 MOUSE

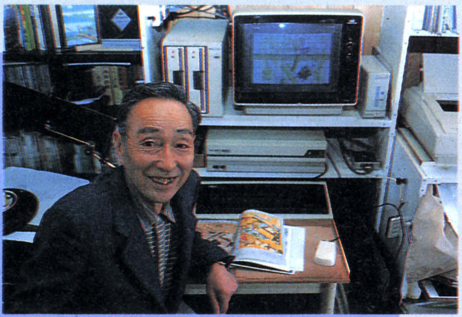
篠原賢一さんは今年64歳である。64歳っつーとへたすると「おじいちゃん」あるいは「ジジイ」(失礼)なんて呼ばれる年齢だ。道にツバをはきまくるわ、だらしなくシャツをはみださせるわ、何回も戦争の話はするわで、も一大変なんすからホントにも一の年齢なのだ。しかし、篠原さんにはこーゆージジくささというものが、まったく感じられない。ディスプレイをキッとにらみつけ、流れるような手さばきで無心にマウスをころがす。その姿は「頼りになる男」であり、同時に「夢見る少年」のようでもある。そんじょそこらの、今まさに土に返らんとしているご老体連中とは、一味も二味も三味も四味も五味も六味も七味も八味も、とついつい表現がしつこくなってしまうほどに違うお方なのである。

篠原さんがコンピュータを購入したのは今から4年前、60歳の時だった。大阪は鶴橋の会社を定年退職して間もなかった篠原さんは、当時ちょうど発売されたばかりだったNECのPC-9801Eというマシンを購入した。その理由は「他になんもすることあらへん」というものだ。いくら他にすることないからといって、普通はいきなりコンピュータを買ったりしない。まぁ、買ったとしても、それまでには「使いこなせるかな」とか「なにに使おうかな」くらいは考えると思う。だけど篠原さんの場合は違う。なんとなく興味があって、他にすることがなかったら、それはもう買って当然という感じなのだ。興味があったら、とりあえずやってみよっ。後のことは後になってから考えればいいじゃーん。そんな、行動力あふれる考え方が、篠原さんをジジくさくさせないでいるのかもしれない。

とりあえず買ってしまったコンピュータ。これで何をしようかなと考えた篠原さんは、まずプログラムの勉強をすることにした。しかしなにぶんお歳を召していらっしゃるから、本なんか読んでも「いっこも」覚えられない。それならと、雑誌に載っているプログラムをかたっぱしから打ち込み、そしてそのプログラムのあちこちの数値やなにかを「いらいたおす」、つまりいじっているうちに、BASICを覚えてしまったという。このことについて篠原さんは「むつかしいこと考えとってもあかん。とにかくやってみることやで。何でもええからやっとったらどうにかなるわ」とおっしゃっておられる。読書百遍、意おのずからツーズってやつだな。ちがうか。

こうしてせっかく、BASICをマスターした篠原さんだったのだが、ある日「プログラムはプログラマーにまかせて、人の作ったプログラムで遊ばせてもろたほうがおもろい」と天の啓示をうけて、あっさりとプログラミングをやめてしまった。で、次にはじめたのがグラフィックツールいじりなのだ。

音楽やネットワーク、そしてゲームなど、コンピュータを使うたーくさんの遊びのなかから、なぜグラフィックツールに興味を持ったかっつーと、理由はしごーく簡単。洋画を趣味にしていた息子さんを「いっぺんぎゃふんと」いわすためだった。そしてこの想いと持ち前の「いっぺんやってみたろ」根性で、自由に描きまくっているうちに、このページに掲載されているようなスーパーな作品を作るようになっちゃったのだ。Z'S STAFFやFUNNYを使った屛風、和凧。CANDY2を使った桂離宮などの平面図。匂ひたつよーな美しさの作品群。いいぜ。



自宅のシステムの前で頬笑む篠原賢一さん。若々しいでしょ。

篠原さんの主な制作手順はこうだ。まず、画集や雑誌などから描きたいものを選びだす。選んだらその絵に方眼線の入った透明な〝メッシュ〟を貼りつけ、あらかじめディスプレイに貼ってあるメッシュと見比べながら丁寧に描いていく。で、一応描き終わるのが4〜5日後。この時点でプリントアウトし、画面との発色やニュアンスの違いを確かめながら修整していく。こうしてプリントアウトと修整を何日かくり返し、完成版ができたら、それを作品によって掛け軸や屛風に加工するのである。この工程全部が終わるまで1〜2週間。根気ですよ、根気。

これが手間ひまかかってるだけあってスゴイんだ。ボーダイなデータの量。聞くところによると、CANDY2っていうソフトは、こんなに使うやつあいねえだろっていうくらいのところにメモリ設定したらしいんだけど、篠原さんはへーきで使いきっちゃうらしいのだ。限度を知らないおじさんだ。

このくらい極端にツールをつかいきっていると、ツールの使いにくいところとかバカなところとか、いーっぱい不満があるだろうと思ったら、ここが篠原さんのかっこいいところ。「欲ゆうてたらキリないしな、ワシは今あるもんのなかでいっちゃんええもんつくろとおもてるから、べつに不満はあらへん」っつーことなのだ。おおーっ、スリランカだ、じゃなくて正論だ。多少不満があっても文句をいわず、いいとこ見つけてベストを尽くす。仕事や勉強、対人関係なんかでも、こうありたいね、なのだ。

しかも篠原さんは「文句をゆうのはもっともっとツールを使いきってからやな」などとおっしゃっていた。日本で一番グラフィックツールを使いこんでいるといっても過言ではないおじさんにこんなこといわれた日にゃあ、もう誰もが石のように口を閉ざすしかありませんよね。それにしてもグレイトなおじさんだ。他の「目がウツロ無気力おじさんたち」も、見習ってコンピュータでも買ってみたらどうだろね。

「そうなんや。コンピュータちゅうのは金がかからんわけやないけどな。毎日酒飲んでグダグダグダグダしてるよりはよっぽどええで」

先生もこういっておられるし、ね？

1

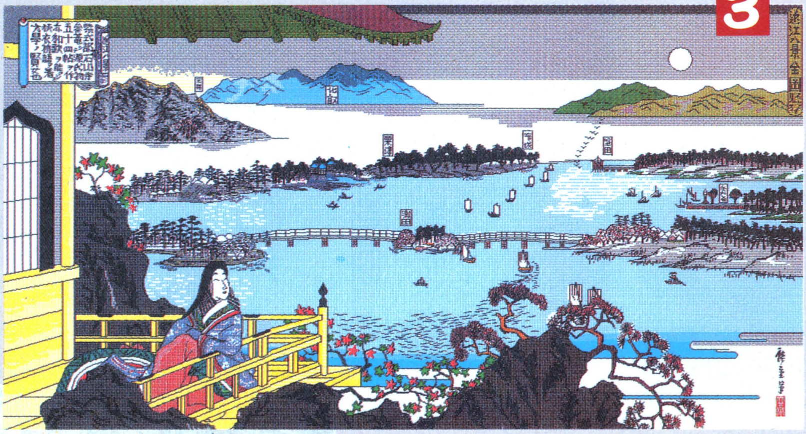


2



①万葉集の中の持統天皇の歌、春すぎて夏きにけらし白たへの衣ほすてふ天の香具山をモチーフにした作品。和紙にプリントし、金ラメをちらしている。草書体をマウスで描くのは骨が折れるだろうな。②勝川春章の紫式部図。歌は、めぐりあひて見しやそれともわかぬまにと書かれている。和紙にプリント。③Z'S STAFFの3つ分のファイルを合成した近江八景全図。④熊谷三郎直実の図。和紙にプリント。⑤鶏。これも金ラメがふってあり、きらきらして美しい。⑥Z'S STAFFの画面。このページに掲載した作品はすべてこのソフトで作られている。縦に2画面分くらいの大きさが1ファイルである。

3



4





5



6

突然ですが……
Garbage Collection 香港出張版

たまには、カラーページのガベ・コレもいいじゃないか！　え!?　このたび香港のおもしろいネタが入手できたので、少しだけおすそわけいたしましょ。



香港の電気の街を見てみれば



⬆〝黄金購物中心〞。ここが、その香港の秋葉原的なところ。人、人、人、でごった返している。



⬆〝黄金電脳購物中心〞。英訳で、ゴールデン・コンピュータ・アーケード。納得。



⬆これがその内部風景。ちょっと薄暗い通路をうろうろして、ウインドーショッピング。

東京だと秋葉原、大阪だと日本橋。これ、「にっぽんばし」であって「にほんばし」ではないところがミソ。どちらも、巨大な電気の街だ。電化製品、電子部品、およそそろわないものはない。もちろん、パソコンも。値段も安いしね。

では、話を移して、香港のお話。アジア貿易の拠点のひとつ香港は、現在はイギリスの領土であるが、1997年7月1日からは中国の特別行政区になり、イギリスじゃなくなっちゃう。中国になっちゃう。それと深い関係があってかどうかわからないのだけど、最近、パソコンやそのソフトばかりを集めた建物が、香港に誕生した。写真に写っているのが、それ。かんばんを見ると日本のメーカーがいっぱい。外国に行って、初めて日本経済の激しさがわかる。

中をのぞいてみよう。小さなテナントがいっぱい。東京の秋葉原にどこか雰囲気が似ている。扱う商品で店並みというのは決まってくるんだなあと思った。店の中の写真を撮らせてくれと



⬆街かどのかんばん。半分以上、日本のメーカーの広告だ。レーガンも怒るわけだよねえ……。

何軒か聞いてみたが、しぶしぶとOKだった！　やっぱり(？)、何かマズイことでもあるんだろうか？　そうなんでしょうねえ。

パソコンで主力は、やはりIBM-PC、Apple。ファミコンも、たいそう売れているらしい。値段は……安い。行った日も、たいそうな人出だった。場所は、地下鉄〝深水埗(サムスイポウ)〞駅下車すぐ。もし香港へでも旅して、時間があまってしまって、パソコンに深い興味があるなら、ちらっと寄ってみてもいいかも。でも〝カモ〞にならないように。すなわち、買うものがちゃんと決まっててそれしか買わないという人で、かつ専門知識を持った人じゃないと、買いにくいだろうなあということ。

そんなこんなで、香港電気の街のレポート、おわりだぞお。

どこもかしこも裏ワザ時代

B-WING選版
魔界物語破解心得



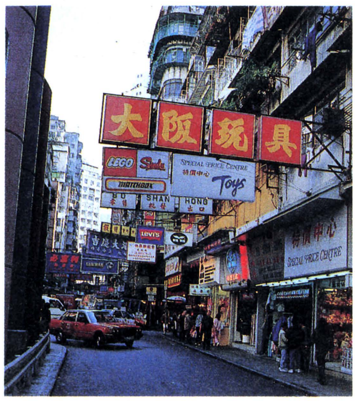
香港でもけっこうファミコンがブームみたい。ゲームカートリッジや必勝本がいろいろ売られていた。パソコンの雑誌なんかにも、ファミコンのことがあれこれ書かれている。新作ソフトの紹介や、なんと裏ワザも！

たとえば、〝B-WING選版〟というタイトルがあり、以下のように書いてある(一部、漢字は書き換えてあります)。『選LEVEL方法:當GAME OVER而回到MENU後、請按實上前咀、按一下A、放手；按實右前咀、按一下A、放手；按實下前咀、按一下A、放手；按實左前咀、按一下A、放手；最後按實右前咀、再按一下B便可以選LEVEL了。』、何が書かれているか、わかりますか？　なんとなくわかるような気がする。漢字の持ってる意味自体は、日本語も中国語も変わらないから、ニュアンス的には伝わってくるのだ。

意味がわからない？　つまりこれはファミコン〝B-WING〟のラウンドセレクトのコマンドを表わしているわけである。もし、持っているなら試してみよう。

次。〝魔界物語破解心得〟。『1)用法術WAVE把兩個女巫同時殺死；2)可在有飛蟲出現的森林中找尋；3)可以在有活動的森林中找尋；4)宮殿的入口是要用法術FIRE把宮殿前的樹燒去；5)薬水是用来增加體力的；6)要常常SAVE GAME。相信這樣要破解這個遊戲也不是太難的！』

任天堂のアドベンチャーゲームと銘打たれたこのゲームの名前は、いったいなんでしょう？　クイズにしてもいいぐらいだ。

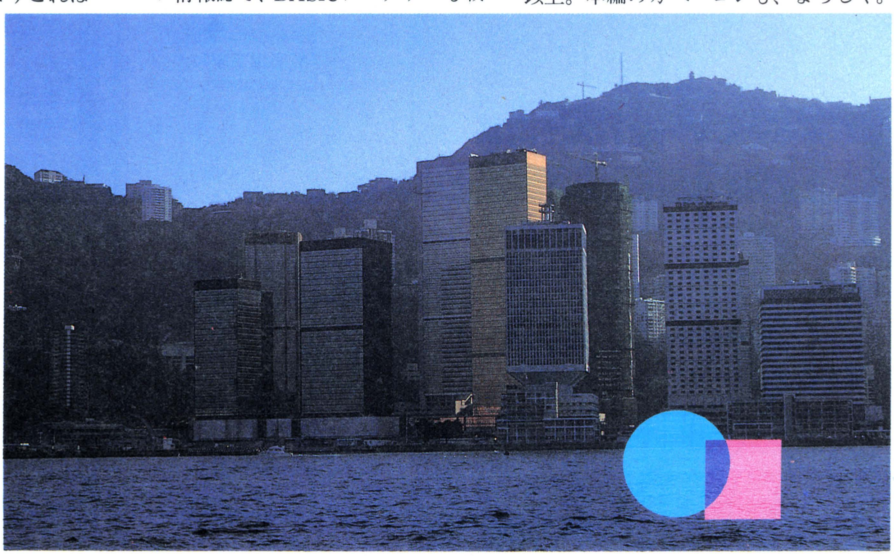


以上の記事は、〝電脳時代 (Computing Age)〟という雑誌に書かれていた。90ページぐらいで、十元ということだから、だいたい200円ぐらい。総合パソコン情報誌で、BASICプログラムも載っている。お正月用のうさぎの絵のグラフィックデータとか、年間行事カレンダープログラム、学生向けの積分プログラムなどもある。Apple用のマシン語で書かれたツールなども載っている。だいたい何が書かれているのかがわかるので、なかなかおもしろく読ませていただきました。

上の写真で、〝電脳時代〟の下になっている本〝微電脳技術〟。邦訳すれば、マイクロコンピュータ技術になるんだろうか？　こちらのほうは硬いお話ばかりで、ファミコンのことはほとんど載っていなかった。2〜3年前の月刊アスキーみたいな内容だ(!?)。

入手はできなかったが、月刊の雑誌でその名もズバリ〝任天堂〟というのがあるらしい。なんとか手に入れて、中身を見てみたかったものである。

ガベージコレクション香港出張版は以上。本編のガベ・コレも、よろしく。

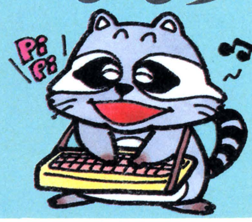


やっぱりオンラインゲームは楽しいのだ！

ログイン読んで パソコン通信を楽しもう



今月は、オンラインゲームの２本立て。MSXネットの〝ダンジョン・オブ・ケスマイ〟と、実験ネットの〝HYPER SPACE CRACK〟だ。どちらもごきげんに楽しいゲームだぞ。キミもぜひアクセスして、プレイしてみよう!!



Dungeons of Kesmai

MSXネットに初のオンラインゲーム登場！　キミのMSXマシンで楽しんでくれ

ケスマイ社の名作ゲーム

〝ダンジョン・オブ・ケスマイ〟は、以前このページで紹介した、〝アイランド・オブ・ケスマイ〟や〝メガウォーズ〟でおなじみ、ケスマイコーポレーションの作品。アイランド・オブ・ケスマイの前身にあたるRPGで、コンピュサーブで人気があったゲームなんだ。

このダンジョン・オブ・ケスマイは、〝アイランド……〟とは違い、マルチプレイヤーゲームではない。つまり、プレイヤー同士で会話をしたり、協力し合って敵を倒したり、はたまたケンカをしたりはできないワケだ。でも、一度に複数のモンスターと戦うスリルや、魔術の使い分けの奥深さなど、ケスマイシリーズならではの面白さに満ちている。ネットRPG初心者から、ローグを究めたベテランプレイヤーまで、十分楽しめることと思うぞ。

キミも、ダンジョン・オブ・ケスマイにチャレンジしてみよう。



S. MATSUMOTO

キャラ作って戦闘準備！

このゲームをプレイするには、MSXネットのトップメニューから、〝2/7/3/1/1〟でよい。そこでさらに〝1〟を入力すれば、ゲームに入るのだが、初めての人は、まず、〝2〟のプレイヤーズボードをのぞいてみよう。ここには、ゲームのルール、遊び方が、詳しく書かれているのだ。

このゲーム、さすがに、アメリカ産なだけあって、メッセージやコマンドがほとんど英語。ゲーム中にコマンドがわからなくなったら、ヘルプファイルを出すこともできるのだが、これまた英語で書かれているので、ちょっと難しい。そこで、あらかじめプレイヤーズボードの日本語マニュアルに目を通しておけば、あとでラクになるワケ。軽くでいいから読んでおこう。

それがすんだら〝1〟を選び、いよいよゲームに突入だ。最初にゲームメニューが表示される。ここでまず、キャラクターを作るのだ。〝2〟を選択すると画面がかわり、即座にキャラクターの７つのパラメータが決められる。気に入らなかったら、やり直すこともできるぞ。だいたい、いいと思ったら、

MSXネットに入るには?

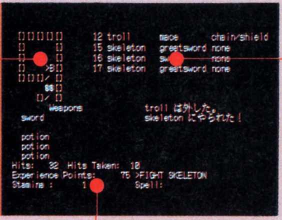
MSXクラブ事務局では、MSXネット加入者を、追加募集しているぞ。MSXネットに加入するには、まずMSXクラブに入会することが必要。入会金2,000円。年会費は3,000円だ。さらにネット加入希望者はスターターキットを購入する。こちらは、1年間のネット使用料や専用モデムがついて、30,000円(専用モデムなしで15,000円)だ。

詳しいことは、☎03-486-4531、(株)アスキーMSXクラブ事務局へ問い合わせよう。ダンジョン・オブ・ケスマイが待ってるぞ。

画面はシンプルそのものなのだ!!

周囲の様子が表示される。<が自分のキャラクター。∧なら上、>なら右を向いているワケだ。モンスターはアルファベットで、落ちているアイテムは$ $で示される。そのほかは下のとおり。

[ ]	壁または隠し扉
¦or--	閉まっている扉
\or/	開いている扉
* *	火、炎
・～	氷、氷河
==	店のカウンター
@@	クモの巣
up	上り階段
dn	下り階段
ex	地上への出口



店では主人の名前や品物の値段が、ダンジョンの中では近くにいるモンスターの種類と数、そして持っている武器が表示される。

プレイヤーの持っているパラメータのうち、重要なものがここに表示される。Hitsはヒットポイント。Hits Takenは、受けたダメージの大きさ。Hitsと同じになると死んでしまう。Experienceは経験値。そして、戦士ならスタミナの現在値が、魔術師、秘術師なら魔力の残量が表示される。また、使える呪文、呪術があれば、その名前も表示される。

キャラクターのクラスを決める。戦士、魔術師、秘術師の3種類があるが、初心者は戦士がよい。魔術を使うのは、慣れないと大変だからだ。

クラスを決めたら、名前を入力。これでキャラクターのできあがり。いよいよダンジョンに入っていこう。

富と名声を得る日まで

メニューで"3"を入力すると、そこは武器店の中。主人はEldarという人だ。ここでは8種類の武器を売っている。持っているお金の額を確かめるには、"SHOW GOLD"でよい。すると、"金貨80"との返答。なぜか時たま、漢字メッセージが出てくるのだ。

武器の買い方は、たとえばSWORDなら、"ELDAR, SELL SWORD"と入力する。主人の名前を呼びかけなければならないところがシャレている。ここでひとつ注意してほしいのだが、買い物には、お金以外に重さという制限があるのだ。最初この店でGREAT SWORDは買えない。お金はあるのだが、重量が重すぎるのだ。同じ理由で、ほかの武器もだいたい5つ以上買うことができない。キャラクターのレベルによって、持てる重さが決まっているからだ。ここはじっと耐え、レベルが上がるのを待ちましょう。

買い物が終わったら"DOWN"を入力。舞台はいよいよダンジョンの中となる。心して探検していくのだぞ。

ダンジョンの中を進むには、方角の頭文字を入力。"N"なら北に1歩進むというワケだ。一度の入力で、3歩まで動かすことができる。"N N E"と入力すれば、北に2歩進み、東へ1歩進むという具合だ。

少し歩くと、すぐモンスターに出会うと思う。モンスターは、アルファベットで示され、その種類、数、持っている武器が、画面に表示される。どんどん戦って倒していきたいところだが、無理は禁物だ。逃げるが勝ちということもある。臨機応変にプレイしよう。

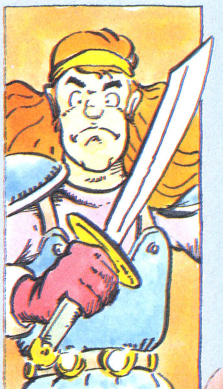
こうしてダンジョンでの戦いは続く。モンスターと戦い、経験値を上げ、お金をひろい、武器や魔術を鍛えていく。

この戦いのあとには、富と名声が待っているのだ。キミの健闘を祈る。

主要コマンド一覧なのだ

GO EAST , E	東へ1歩進む。一度に3歩進ませることも可。
DOWN , UP	階段を下りる時にDOWN、上る時にはUPを使う。
LOOK 〔物〕	足もとにあるアイテムを見るコマンドだ。
SHOW 〔物〕	手に持っている物、身につけている物を見る。
TAKE 〔物〕	物をひろい、ベルトのスロットに入れる。
WIELD 〔武器〕	武器を右手に持って戦いに備える命令なのだ。
FIGHT 〔モンスター〕	モンスターと戦うときに使うコマンドだ。
HELP, ?	コマンドがわからなくなったらこれを入力。

3つのキャラクタークラス



➡Fighter〈戦士〉
通常、武器を使ってしか戦えない。ひろった魔術アイテムを使うことはできる。初心者向き。



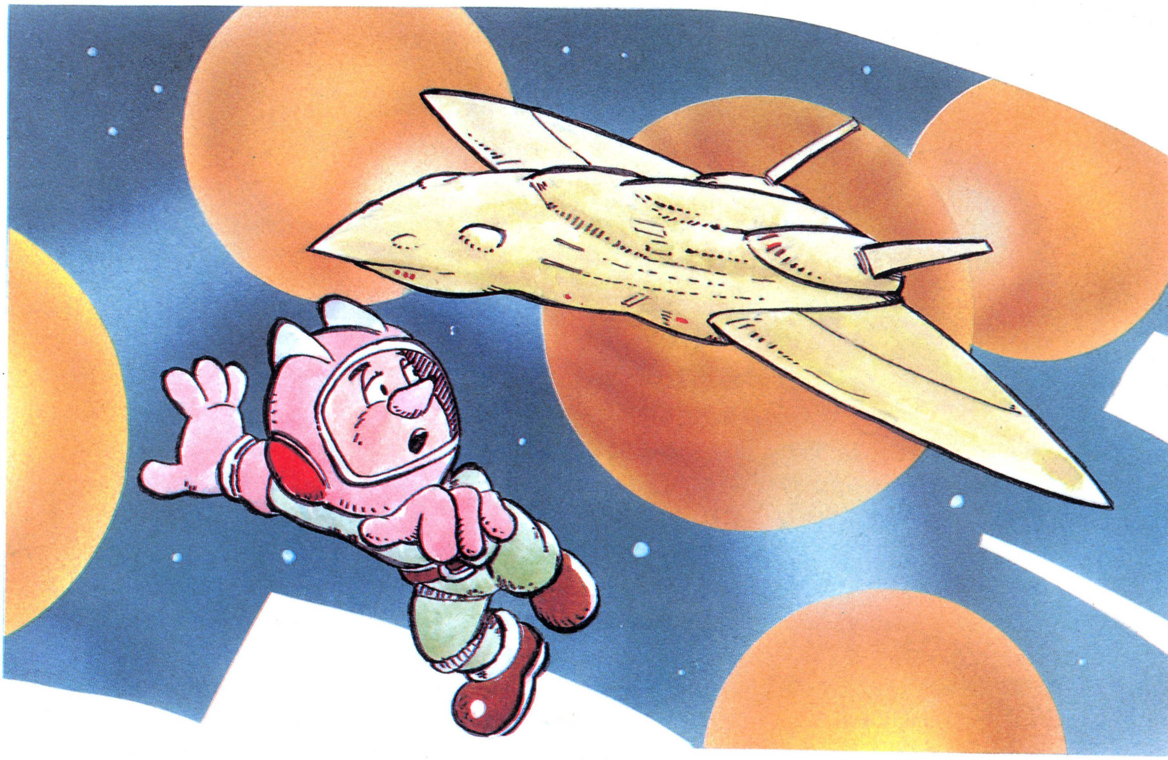
⬅Wizard〈魔術師〉
武器を使うことはできないが、強力な魔術を持つ。新しい術は、金を出してマスターする。



➡Thaumaturge〈秘術師〉
魔術を使え、また武器で戦うこともできる。魔術師同様、金で新しい術をマスターする。

Hyper Space Crack

新たなる試み
ゲーム専用ネット



宇宙を舞台に陣取り合戦

ゲーム専用のネット、HSCがオープンした。これは、オンラインゲームの実験のために、アスキーコミュニケーション本部編成室がPC-9801をホストマシンにして、新たに始めたBBSだ。

HSCとは、〝Hyper Space Crack（ハイパー・スペース・クラック）（超空間断層）〟というマルチユーザー・ゲームの略。つまり、ゲームの名前がそのままBBSのニックネームになっているというわけ。

どんなゲームかというと、宇宙シミュレーション。超空間断層でつながった恒星系を舞台に、戦艦（シップ）と降下歩兵（アーミー）によって領土を拡張するゲームだ。

こういうと、かのMEGAWARSみたいなものかな……と思う人もいることだろう。いやいや、宇宙という舞台と、星をとって運営するという目的は同じでも、HSCはまったく別なタイプのゲームなんだ。

第1に、ずっとコマンドが簡単。ゲームのルールは、基本的にプログラムに内蔵されているので、初心者でも分かりやすく、とっつきやすい。

第2に、リアルタイムではないから時間がかからず、電話代に泣かなくてすむという、マルチユーザー・ゲームをプレイするときの悩みを解消した、ありがたい仕組み。

1日1ターンずつ進み、30ターンで1ゲーム。1回の命令はだいたい10分、じっくり考えても、20分もあれば入力できちゃう。結果は毎ターンごとに加算されて、順位もあわせて表示。

すごく単純そうに思えるだろうけれど、そこは人間相手のゲームの奥深さ。〝もうい〜くつ寝ると〜、おしょ〜がつぅ〜〟、いや、〝わぁい明日はあのコとデートだ！〟の気分で、毎日ターンが進むのが待ち遠しくなっちゃう。

個性が露出、戦法・戦略

まず、ゲーム・ハンドル（いわゆるプレイヤー名）を決める。EMPIREだろーと、パンダのトントンでもピクピクムシだろーと、つけた名前がその星の種族名になり、ゲームスタート。

初めは母星系1つだけを所有。そこか

こーすればこーなる〈入力は頭文字一発でOK！〉

System	勢力圏内の星系リストを表示。番号で星系を選択できる
Move	HSCでつながった他の星系に戦艦を移動させる
Build	保有資源を使って、戦艦・歩兵・燃料を生産する
Colony	歩兵を入植。工業レベル・資源生産指数が上昇する
Invest	資源投資率（0〜100パーセント）を決める
Name	その星系に名前をつける
List	その星系で出した、B、C、Mコマンドを一覧表示する
〈RET〉、スペースキー	自分の勢力圏内にある星系を順番に表示する
Quit	そのターンの命令ファイルを作り、プログラムを終える
Retire	あまりにも状況が悲惨なので自滅して、新たに出直す

ら隣り合っている星系に偵察隊を送り込む。敵を倒すには、まず敵の力を知らなくっちゃいけないからね。偵察隊コマンドはないが、1シップに1アーミーと燃料を1つ積んで送れば、つぎのターンで敵の情勢が報告されるんだ。

自分よりグーンと弱い相手だったら、一気攻撃もOK。偵察で分かった、敵の推定兵力の2倍をぶつける。で、あとから3シップに燃料と歩兵をたっぷり積んで、トドメを刺す。これが典型的な攻撃パターン。

波状攻撃の戦法もある。そのターンで敵の星系へ移動命令を出すときに、4～5回に分けて艦隊をさし向ける方法だ。たとえば、敵が25シップとすると、まず5シップずつ3波を送り、4波めは15シップに燃料を倍、歩兵をめいっぱい積んで送る。最初の艦隊が露払いの役目をはたして、敵の燃料を使い果たさせてしまう策略だ。

基本的には、この波状攻撃が、一番効果的。かなり手強い相手でも、倒すことができる。

それというのも、燃料がこのゲームの重要なカギだから。どんなに多くの艦隊を持っていても、燃料がなければクズ鉄と同じ。移動もできなければ、戦うこともできないんだ。逆に、少ない艦隊でも、燃料がたっぷりあれば、かなり持ちこたえられるということ。

攻撃するつもりで、歩兵をいっぱい積んだのに、燃料を積み忘れたために、ただの貢物になってしまった……なんてことも、ありがちなんだよね。

その場合でも、敵のシップが0だと、歩兵が降下して戦ってくれるけど。

ボードを利用し情報戦争

得点は、戦争の結果と領土の広さ、そしてキミの支配する星系の文明の程度を評価してつけられる。

星系の文明は、工業レベルと資源生産指数で決まるんだ。工業レベルが3になると歩兵、6で燃料、8で戦艦が生産できるようになる。文明が高いほど、兵力があるわけ。

自然にレベルが上がるまで、地道に育てるのは堅実派。歩兵を入植させて、力づくで資源を発掘させてレベルを上げ、生産した資源や歩兵を、作るたびにしぼり取り、前線に運んで戦争する〝お代官様〟タイプは、文明の高さよりも、領土の広さで勝負する。

なかなか、プレイヤーの性格が出てくるんだよね。

敵にメッセージを送るコマンドはないけれど、その代わりに〝超空間通信〟のボードがあるんだ。

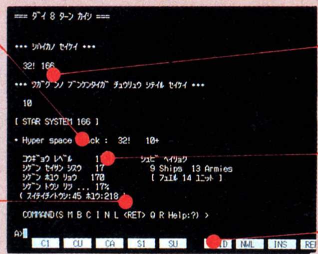
「トントンさんへ。どうか攻めないでください。笹を5束（つまり5シップということ）さしあげますから」

とか、不可侵条約申し入れのメッセージを書いたり、強気の発信してみたり、ボードを利用して、プレイヤーはコミュニケーションしている。

このボードは誰が書いたのか分からないようになっているんだ。そこで、嘘の情報を流して、周りを混乱させる、高等戦術もくり広げられているんだよ。

現在星系の数は200。プレイヤーは約30名。かなりの激戦ゲームでしょ？　こんなマルチユーザー型ネットゲームがもっと増えたら嬉しいね。

データまとめてマップを作ろう！



データが表示されている、星系の番号と名前

工業レベル
人口・経済・文明の程度。作れる物が決まる

資源生産指数
鉱脈など資源量を示す。資源の生産高が決まる

資源保有量
その星系に蓄積された資源ユニットの量

資源投資率（推定値）
大でレベル上昇、小で軍隊を生産。( )内は次のターンでの目安

守備兵力
その星の戦艦と歩兵の数、フュエル（戦艦の燃料）の量を表示

勢力圏内にある星系のリスト。分遣隊とは、敵の星系を包囲している艦隊のことをいう

その星系とつながっている星系の番号。そこにだけ移動できる。+は分遣隊がいるしるし

コマンド入力のためのプロンプト

期待のネットついに登場

春は始まりの季節。パソツーの世界でも、ぞくぞくと新サービスが登場している。ワクワク気分は最高潮なのだ。

そのひとつが、4月15日からスタートするNIFTY-SERVE。今までコンピュサーブの窓口をつとめてきたNIFが、日本向けサービスを開始する。

さすがにコンピュサーブの愛弟子だけあって、充実した内容だ。電子メール、電子掲示板、チャットにあたるCBシミュレーターはもちろんのこと、お父さんお母さんが喜ぶ証券情報、データバンク、オンライン通信販売なども、バッチリ用意されている。ぴあによるロードショウ情報や、講談社の東京おいしい店ガイドなどもあって、硬軟とりまぜた、盛りだくさんメニューなのだ。



また、近いうちに、コンピュサーブと専用回線を結ぶ。すると、今より安い値段でサーブにアクセス可能になる。アイランド・オブ・ケスマイなどサーブのゲームも、ずっとプレイし易くなるというワケだ。

サービス開始時点の回線数は80。アクセスポイントも、全国に30カ所置かれている。東京から、ちょっと離れた所に住む人も、無理なくアクセスできそうだ。

かかるお金は、メンバーズパック購入に10,000円と、1分間20円(63年3月末まではサービス料金1分間10円)のアクセス料金。詳しいお問い合わせは、(株)NIF ☎03-221-0219までどうぞ。

HSCを楽しむには

このゲームBBSでは、4月いっぱいくらいまで入会を受け付けているから、ぜひHSCをやってみたい人は申し込んでみて。入会方法は、アクセスして、メッセージに従って登録すればいいんだ。

設定はアスキーネットと同じ。ただし、1200bpsで、漢字OKであることが条件。

ゲームだから、人数が多すぎると入れないことも。登録後、2日程して試してみて、実行できないようなら今回はごめんなさい。いずれテストが終わったら、もっとちゃんとした形でやる可能性があるので、それまで待っていてね。

●HSCの電話番号　03-486-6944

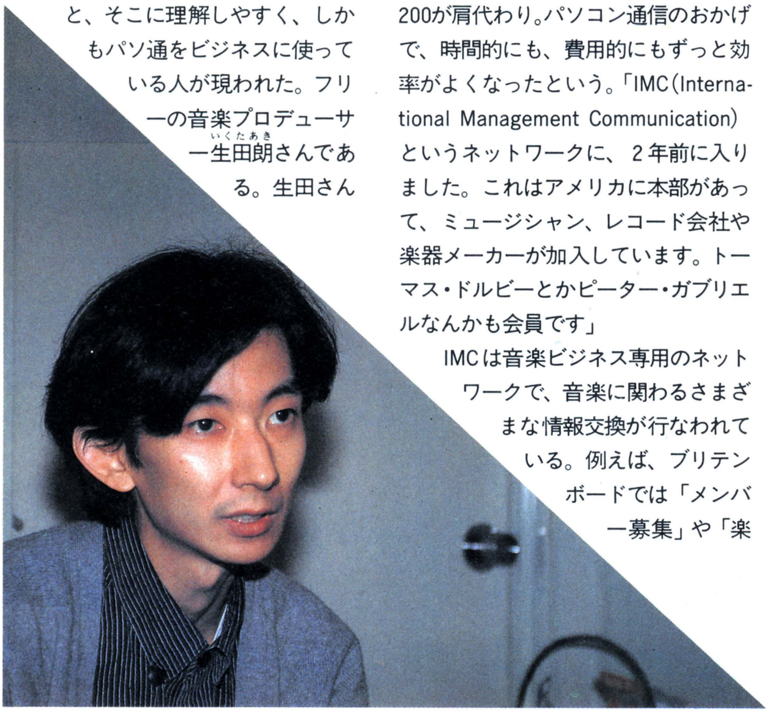
名コーディネートの秘訣はパソコンネットにあり

●音楽プロデューサー

生田朗さん

パソコン通信は、一般的にはとても役に立つニューメディアと考えられている。それは十分わかっているけれど、カタい話が苦手なログインとしてはどうも「実用的な話題」にはとっつきにくい。が、パソ通に片足突っ込んじゃった以上、そのへんも知らなくちゃなるまいなぁ……(頭をかいて)どーしよう。

と、そこに理解しやすく、しかもパソ通をビジネスに使っている人が現われた。フリーの音楽プロデューサー生田朗さんである。生田さんはこれまで、山下達郎、大貫妙子、坂本龍一やYMOなどのマネージャーを務め、高橋幸宏や渡辺香津美などのレコード作りに関わってきた、いわば日本のポップス界の陰の立役者。



パソコン通信は、そんな生田さんの片腕だ。以前は電話と手紙とテレックスでやっていた仕事を、今はタンディ200が肩代わり。パソコン通信のおかげで、時間的にも、費用的にもずっと効率がよくなったという。「IMC(International Management Communication)というネットワークに、2年前に入りました。これはアメリカに本部があって、ミュージシャン、レコード会社や楽器メーカーが加入しています。トーマス・ドルビーとかピーター・ガブリエルなんかも会員です」

IMCは音楽ビジネス専用のネットワークで、音楽に関わるさまざまな情報交換が行なわれている。例えば、ブリテンボードでは「メンバー募集」や「楽器売ります/買います」。メールを送って、ミュージシャンのスケジュールを調整したり、スタジオを予約したり。楽器メーカーの情報も、これが一番早いらしいし、チャットだってあるのだ。

去年、坂本龍一がやったメディア・バーン・コンサートのメンバーも、生田さんがIMCを通じて探したものだし、現在、ビル・ラズウェルと坂本龍一がやっているレコーディングのスケジュール調整にも、IMCは大活躍。

「手紙やテレックスでやっていた時は、確認の返事がこなかったりしたものですが、今はそれがありません。ツアーが多く、つかまりにくいアーティストやマネージャーも、メールを出せば最低、返事はきます。昔はコンタクトを取るだけでも大変でした。それから、IMCの会員であるということが身元保証になって、レコード会社のディレクターともいきなり話ができるんです。これも以前とは違いますね」

と、IMCに加入しているメリットはいろいろあるようだ。

タンディ200は旅先にも持っていく。「おかげで、どこにいても仕事ができるのはいいんですけど、仕事が増えちゃって。でも、メモリ少ないし、ディスクがないんで、事務所用にもう1台、MACかなんか欲しいですね」

パソコン通信は生田さんにとって、ますますなくてはならない「道具」になりつつあるようだ。

牛乳飲んで パソツーNEWS 2 マスターネット

ウリはこれ、高速モデム

眠いですねえ。でも、春だから眠いのも当り前だなんていって、食事してすぐ眠っちゃうと、牛になってしまうぞ。牛といえば牛乳。パソツーと牛乳、とくれば、明治乳業さんを思い出さないわけにはいかない。なぜか、だって? 実は、このたび、明治乳業がパソツー事業に進出してくるのだ。そのために設立された新会社の名前はマスターネット株式会社。この春、最新鋭強力ネットワーク、"マスターネット"が、堂々オープンする。

マスターネットを語るにおいて、まず注目しなきゃならないのが、そのスターターキットだ。入会する時に購入する、このキットには、4800bpsのモデム、通信ソフト、そしてIDが入っている。それなのに、それなのに価格は39,800円。驚天動地のスーパープライスなのだ。

もちろん、それ以外にも、毎分20円の接続料金が必要になるが、うれしいことに9月末までは免除。専用モデムは4800bpsだけでなく300bpsにも対応しているし、オプションで1200bpsも可だ。通信ソフトもよい。これを機会にキミもパソツー野郎の仲間入りしよう。

マスターネットのサービス面での目玉は、テレソフトだ。パブリック・ドメイン・ソフトウエアなどの、お得なソフトがオンラインで手に入ってしまうのである。

それ以外にも、特徴豊かなデータベースや、ボードが目白押し。チケット購入やオンラインショッピングもできるし、塾まである。4800bpsの高速伝送を生かして、これまでのネットでは難しかったサービスを提供してくれるのだ。

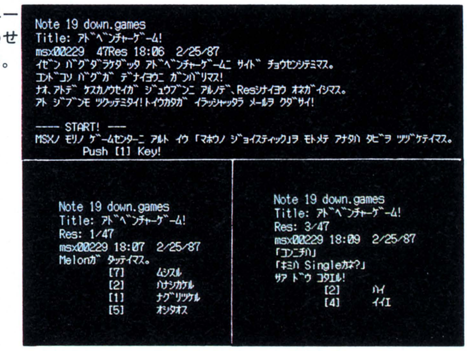
詳しいお問い合わせはマスターネット(株)☎03-305-3511までどうぞ。

Mikoのアスキーネット



じっくり読んで、話題のタネをポスト。話を盛り上げワイワイガヤガヤ。そういう正統的ボード利用法をマスターしたキミに、楽しいボード活用術をご紹介。

➡上が〝アドベンチャーゲーム〟のベースノート画面。47のレスポンスと合わせて、ボード版サイコロ本になっている。



```
Note 19 down.games
Title: アト゛ヘ゛ンチャーケ゛ーム!
msx00229  47Res 18:06  2/25/87
イセ゛ン ハ゛ク゛タ゛ラケタ゛ッタ アト゛ヘ゛ンチャーケ゛ームニ サイト゛ チョウセンシテミマス。
コント゛コソ ハ゛ク゛カ゛ テ゛ナイヨウニ カ゛ンハ゛リマス!
ナオ、アトテ゛ ケスカノウセイカ゛ シ゛ュウフ゛ンニ アルノテ゛、Resシナイヨウ オネカ゛イシマス。
アト シ゛フ゛ンモ ツクッテミタイ!トイウカタカ゛ イラッシャッタラ メールヲ クタ゛サイ!

---- START! ---
MSXノ モリノ ケ゛ームセンターニ アルト イウ「マホウノ シ゛ョイスティック」ヲ モトメテ アナタハ タヒ゛ヲ ツツ゛ケテイマス。
     Push [1] Key!
```

```
Note 19 down.games
Title: アト゛ヘ゛ンチャーケ゛ーム!
Res: 1/47
msx00229 18:07  2/25/87
Melonカ゛ タッテイマス。
        [7]     ムシスル
        [2]     ハナシカケル
        [1]     ナク゛リツケル
        [5]     オシタオス
```

```
Note 19 down.games
Title: アト゛ヘ゛ンチャーケ゛ーム!
Res: 3/47
msx00229 18:09  2/25/87
「コンニチハ」
「キミハ Singleカネ?」
サア ト゛ウ コタエル!
        [2]     ハイ
        [4]     イイエ
```

うわさのハイパー・ノーツを活用してAVG(アドベンチャー・ゲーム)
MSXネットのゲームボードに〝新ボード遊び〟

パソコン通信の数あるサービスの中でも、やっぱり魅力的なのはゲーム。見知らぬ人、遠方の人、たくさんの人と腕を競い、順位を争う。こんな風に、みんなで途中経過ごと遊べるなんて、ネット以外ではないものね。

ネットワークゲームといえば、もちろん代表選手はオンラインゲームだけど、メールとボードを利用してストーリーを進めるD&Dとか、チェスの対戦とか。チャットを使ったリアルタイム・マルチユーザー・ゲームもあったし(ほら、〝晴れた日には公園に行こう〟のことよ)。けっこう、いろいろなタイプがあるでしょ。

そして登場しました、アドベンチャーゲーム! MSXネットのゲームセンター/ゲームボード(/2/7/3/2)に。

アドベンチャーといっても、もちろん市販ソフトみたいに、絵が出て謎を解いて……というものじゃない。いってみれば、アドベンチャーゲーム・ブック型。読書苦手派でも最後まで読んでしまう『ゾーク』や『火吹山の魔法使い』のボード版ショート・ショートね。

サイコロころがし ハイパー・ノーツ

作ったのは、ゲームボードのシグオペFireeさん(msx00229)。先月号でご紹介したハイパー・ノーツをうまく利用しているの。その説明は後にして、まずはやってみましょ。

〈キミはMSXの森のゲームセンターにあるという、「魔法のジョイスティック」を求め、旅を続けている。(中略)別れ道からしばらく歩いていくと、女の子がいた。〔2〕話しかける〔6〕ムシする〔1〕殴りつける〔4〕押し倒す〉

1つ選んで〔 〕の中の数字キーを押すと、次の場面に進むの。[2]を押せば、本で2ページ先を見るのと同じ。んーと、ではPush[4]。

〈「イヤー、やめてー」。〔−〕やめる〔+〕やめない〉

もちろん[+]を押してっと……。

〈「ふっふっふバカめっ」女の子は、実は怪物が化けていたのだった。くやんでも遅く、キミは怪物に殺されてしまいました。——ゲームオーバー—〉

あーん、終わっちゃったぁ。よし、1コ戻って再チャレンジ。

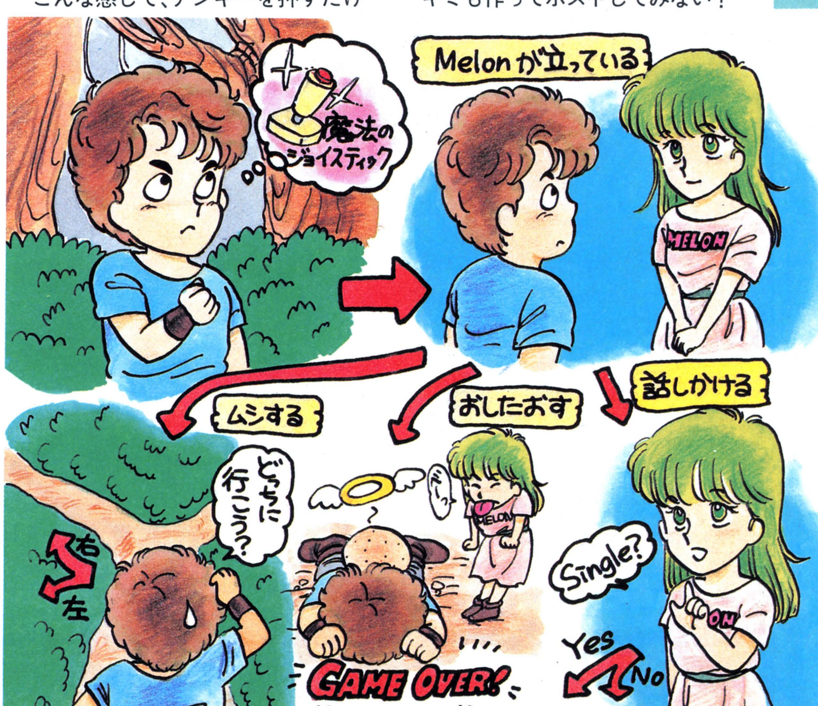
こんな感じで、テンキーを押すだけで、遊べるの。無念のゲームオーバー・シーンは何種も用意されているし、47ページ分のショート・ゲームとしては、なかなかのでき。

「バグがでないようにするのが大変なんですよ。紙に書くのと違って、ボード上にポストしてしまうと直しにくいから」(Fireeさん)

ベースになる、〝アドベンチャーゲーム〟というノートを作り、そこに1場面を1レスポンスとして、ずらっとつなげてポスト。飛ばし読みや戻り読みができるノーツ・システムだから、ページをめくる感覚で使えるわけ。

「レスポンスを10以上は飛べないし、1つしか戻れないので、あまり長編にはできないんだけどね」(Fireeさん)

キミも作ってポストしてみない?



アメリカの底力パソコン
MacintoshⅡ発表

X68000が発売されて、よーやく日本もアメリカのMacintoshやAMIGAなみ、いやそれ以上のパソコンを持てた、と感慨にふけっていたら、なんとアメリカは、32ビットの超超パソコンを発表してしまったのだーっ。



アメリカのApple社から、すんごいパソコンが発表された。MacintshⅡ、あの有名なMacintoshの最上級モデルだ。どーすごいかとゆーと、まず、CPUが32ビットなのだ。32ビットつーと、16ビットの倍で8ビットの4倍である。ビジネス用や専用のコンピュータなら32ビットのCPUを持つものはあったけれど、パソコンではなかったもんね。で、32ビットならどーなるのかというと、当然、計算スピードが高くなる。ちなみにこのCPUは68020というやつなんだが、従来のMacintoshやX68000に使われている68000とゆーCPUに比べて、200倍(!!)の計算スピードなのだ。アン・ビリーバブルだぜ。

メモリもすごいぞ。買ってきたときは1メガバイトしかついてこないけど、拡張すると、なんと1.5ギガバイト!! ちなみに1ギガは1メガの1,024倍だから、1.5ギガバイトつーと、約157万キロバイト。あのウルティマⅣの広大な地表マップデータが100キロバイトでしょ。だからもし、そんまんま移植したとしたら、なんと15,000倍の広さのマップが入っちゃうことになる。こんなもん一生かかっても歩きまわれないバカ広さなのだ。

ついでにグラフィックのすごさも教えてしまおう。上の写真を見てすごい

Macintosh SE

なーと思っているだろうが、そんなオドロき方じゃなまぬるい。Macintosh IIは、なんと、1,670万色もの色を使うことができるのだーっ!! 正確にいうと、16,777,216色。こりゃ、人間の限界を超えてる。

でも、残念ながら、これだけの色を出そーと思うと、メモリとCRTで家が建つほどの価格になっちゃうから、今のところは、1,670万色のうち、16色出せるボードと、256色出せる拡張キットが発売される。賢明な人はもう気付いただろう、そう、グラフィック機能は、1枚のボードに集められて、別売りになっているのだ。つまり、メモリが安くなって、CRTの性能が上がれば、それに合わせて、ボードを替えていけばいいよーになってるわけだ。

グラフィックは、今のところ640×480ドットだけど、技術が進歩して、4,096×4,096ドットの表示ができるCRTができれば、1,670万色全色表示できるよーになるかもしれない。そーなったとしても、V-RAMはたったの96メガバイトしかいらないから、1.5ギガの16分の1しか使わないのだ。

このMacintosh II、価格はアメリカで3,769ドル（本体+3.5インチフロッピーディスク）。日本では748,000円で6月に発売とのこと。この本体のほかに、専用のCRT、キーボード、グラフィックボードを合計すると、なんと1,119,000円(!!)。

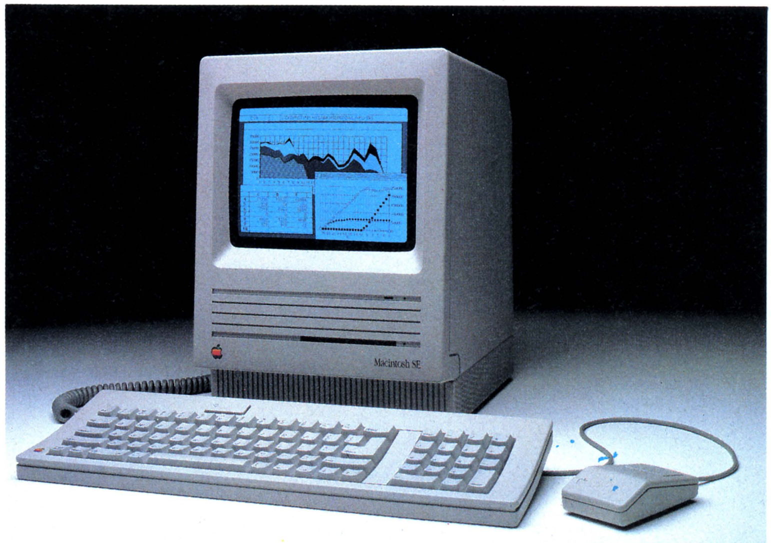
しかし、このMacintosh II、UNIXとゆーOSが走るパソコンであることを考えると、けっこう安い。なんてったって今までUNIXが走るコンピュータってのは、とても個人で買えるもんじゃなかったもんね。

これだけの機能だと、今、はやりのビジネス用のワークステーションみたいだけれど、ところがどっこい、やっぱりApple社はもうひとつ、すんごい機能を付けたのだ。

それは音声機能だ。そんじょそこらのパソコンとはちがう、サンプリング（44キロヘルツ）4声。まだ、そのすごさがわからない人に教えよう。44キロのサンプリングっーたら、CDとおんなじなのだ。つまり、DATってなんだったの？ なのだ。こりゃ、シンセサイザーもマッ青の性能でありますのでございます。

これだけの性能を持っているパソコンなら、ビジネスに使うなんて、そんなもったいないことできまへん。もちろん、目からウロコが滝のごとく流れ落ちるほどのゲームを作るべきだ。絶対ゲームでなきゃヤダ。史上最高のゲームパソコンになるよう、ログインは強く主張するぞ。100万円以上もする、超スーパー・ウルトラ・ゲームパソコンなんて、聞いただけでもワクワクするではないか。

やっと日本も、MacintoshやAMIGAに負けないパソコンを持ったと思ったら、やっぱり、パソコンの発祥の地アメリカの懐は深かった。きっと、アメリカでは、もうMacintosh II用のゲームを作っているにちがいないぞ。くそっ。でも、なんでジョイスティック用コネクタが付いてないんだろう？



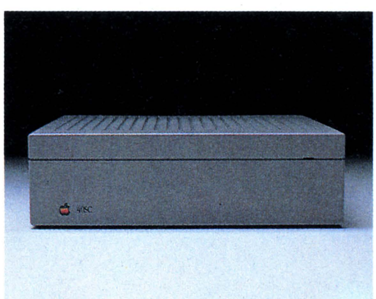
⬆IIと同時に発表されたMacintoshSE。拡張ボードでIBM-PCコンパチになるなどの改良がされてる。



⬆こちらのキーボードは、いわゆるフルキーボードで、主にUNIX用。44,000円なり。



⬆IIとSEのキーボードは別売となった。これは標準キーボードで、お値段30,000円なのだ。



⬆新しく発売になった専用ハードディスク。20、40、80メガバイトの3種類で、20メガが218,000円。



⬆テープバックアップ。要するにハードディスクのデータをテープに入れとく機械。285,000円。

新発売 PC-88VAのソフトが早速登場!!

アニメフレーマーは おもしろ楽しい アニメソフトだ



⬆メインCPUはμPD9002。メインRAMは標準512Kバイト、1.5Mバイトまで拡張可。グラフィックVRAM256Kバイト、スプライト兼用のテキストRAM64Kバイト。5インチ2HDドライブ2台内蔵。価格は298,000円。

PC-8801が16ビット・マシンになった！ 発売が開始されたばかりのPC-88VAは、グラフィック機能をグ〜ンと強化した、88の最上位機種。しかもNEC自ら、「新製品はこんな能力を持ってるぞ」と、アニメーションツール〝アニメフレーマー〟を開発してしまったのだ。

PC-88VAは基本的には16ビットで、今までの88と互換性を持たせるために8ビットのモードも付いているという、ちょっと不思議な、だけど親切なニューマシンだ。よーするに、AppleIIGSと同じような仕組みらしい。

CPUがどーだとか、クロックがどーたらの難しい話はあっちに置いとくとして、とにかくグラフィックと日本語処理の能力がアップした。日本語処理もとりあえずごめんなさいして、グラフィックのことだけ簡単に書いとこう。

ドット数は最大が640×400または408ドット(408ドットというのは、キャプテン・システムに対応させるためらしい)。で、この時の色数は256色。グラフィックモードはいくつかあって、最大65,536色のカラー表示ができる。この場合、解像度は640×200または204ドットだ。今までソフトハウスが苦労していたスクロールも、水平垂直方向にハードウエアでできる。

さらにめでたいのは、スプライト機能が付いたこと。4,096色中16色まで使えて、スプライトの数は最高32個。大きさは8×4から256×256ドットまでだ。今までは、どちらかというとグラフィックが苦手だったけど、これで88もAV時代の仲間入り？

こんなPC-88VAの力試しとばかり、NECはハードだけじゃなく、インビトゥイーン機能を使ったアニメソフト〝アニメフレーマー〟を作ってくれた。

インビトゥイーン機能って、2つの図形を描くと、コンピュータがその間の形を計算してくれること。例えば1枚目にウサギを描いて2枚目にタヌキを描くと、ウサギからタヌキに絵が変わるのだ。ログインで前に紹介したことのあるアップル用の〝ファンタビジョン〟と同じ方式、といえば思い出した人もいるかも。〝アニメフレーマー〟は単に色だけじゃなく、2つの図形の間の色も補ってくれる。このソフトは4月中に発売の予定で、価格は28,000円(もう少し安いといいんだけどね)。

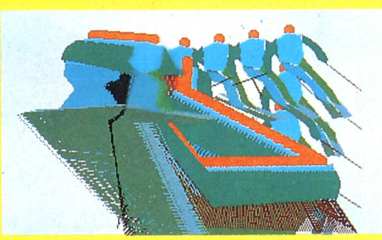
PC-88VAにはビデオ出力も付いているから、〝アニメフレーマー〟で作ったアニメだけじゃなく、画面をすべてVTRに録画できるのが嬉しい。パソコンでアートしてみよー、という人には、とくに気になるPC-88VAなのだ。

これがインビトゥイーンだ!!

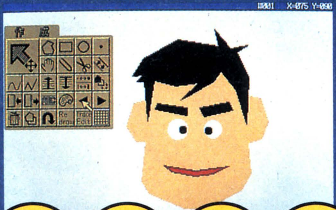


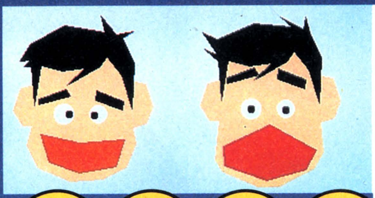






1画面の中には20個の図形が描ける。画面の枚数はメモリにもよるけれど、50〜100枚くらい楽勝。インビトゥイーン機能で、上左、上右の2枚の絵の間を上中の写真のように、コンピュータが計算して補ってくれる。動くスピードを変えたり、左のように、前の絵を残すトレースモードもある。ちなみにスキーヤーは、10の図形で構成。



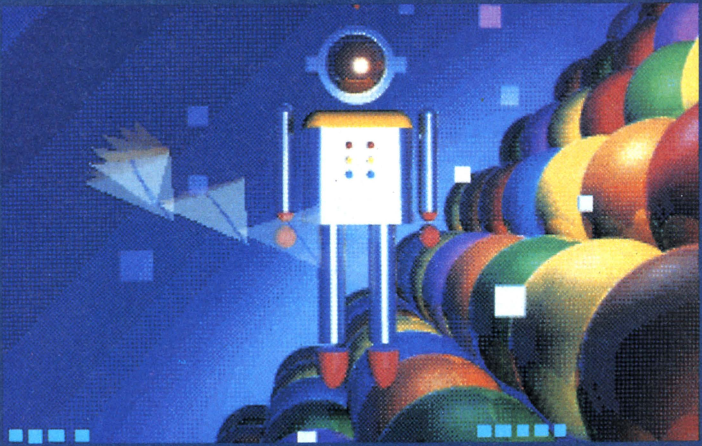




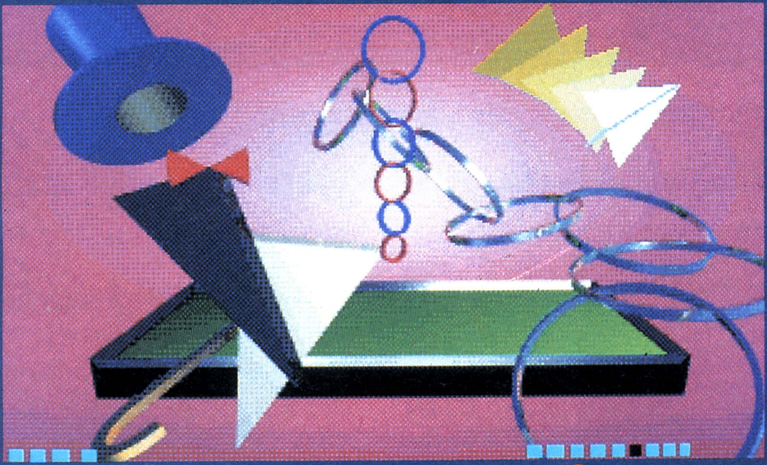
➡男の子の顔がゆがんでひきつって女の子になった！　右の写真の左上に見えるのがメニューウインドー。前の絵をコピーしたり変形させたり、エディット機能もいろいろ。アニメのバックで音楽を流すこともできる。

オヤッ!?男の子が女の子になっちゃったぁ





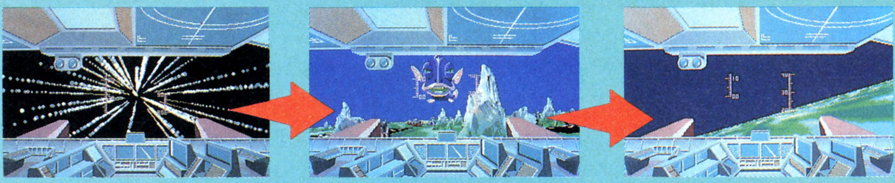
➡グラフィック・エディタで描いた絵や、デジタイズした画面をバックにして、アニメーションを動かすこともできる。キレイでしょ。



⬅上の写真と同じく、レイトレーシングしたグラフィックをバックに、アニメフレーマーで作ったアニメが動いている。

88VAはこんなこともできる

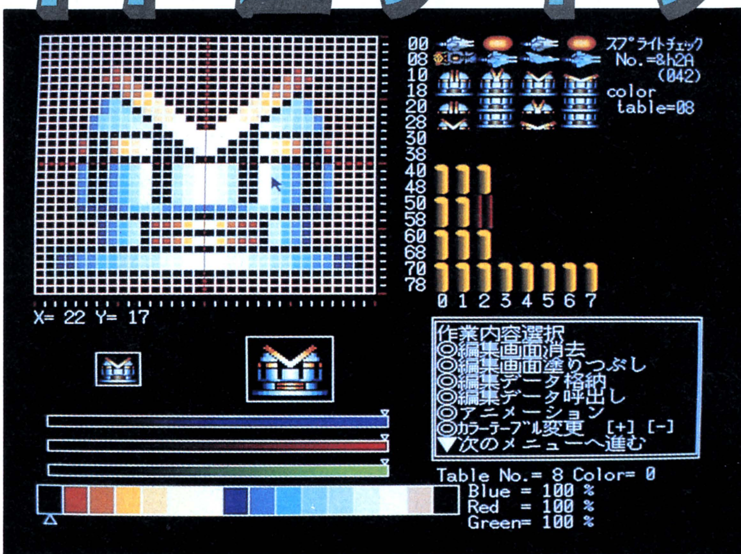
グラフィック画面は水平方向に3分割でき、モードを変えられる。下はその例。真ン中の写真の怪物(?)はスプライトだ。デカイ！　こんな画面が高速で動くのだから、すごいゲームが作れそう。



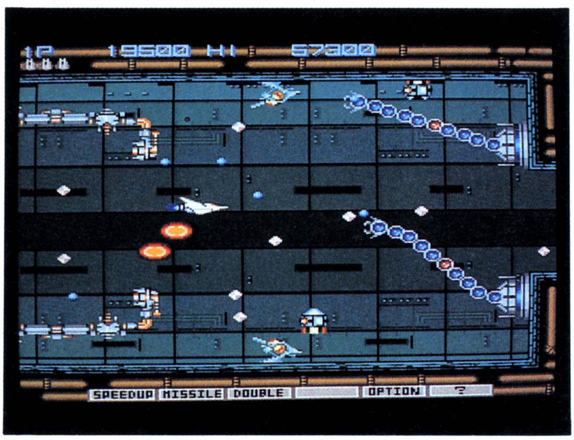
世界初!!(当社比) X68000 ス・プ・ラ・イ・ト・エ・デ・ィ・タ

これさえあれば、X68000のゲームが作りやすくなるぞ

頬をつねってみてほしい。痛かったろう。そうだ、これは夢でも幻でも誤植でもなんでもない。正真正銘のX68000用スプライトエディタなのだ。苦節数十日を費やして、当編集部が開発したこのエディタを使えば、キミにも65,536色を自由自在に使いこなした、アーケードマシン並みのスプライトキャラクターが描けてしまう。オリジナルアクションゲームも夢じゃないぞ。スプライトのなんたるかが、よくわからない人も、このエディタを使いながら学べば、すぐにスプライト博士だ!!



X68000のスプライト機能



アクションゲームならファミコンといわれはじめて久しいが、それもファミコンがスプライトを持っていたからである。ハードウエアの力をかりてキャラクターを動かす、スプライト機能が無いために(MSXはちがうけど)、パソコン勢は苦杯をナメ続けなければならなかったのだ。

だって、スプライトじゃないと、キャラクターたちはちらつきながら、うにうに動くのがやっとだったんだもの。スプライトを使えば、キャラクターはスーッとなめらかに移動するし、2つのキャラが重なっても、まったく自然。たとえば、自動車を横から見ているキャラがあったとする。その車が赤いポストの前を通過する時、ちゃんと窓越しに向こう側のポストが見える、なんてこともカンタンなのだ。

スプライト(sprite)を辞書で引くと「妖精」とでている。なるほど、妖精なら、スーッと動いて、重なりあっても平気なわけだ。

とはいっても、X68000の妖精はこの世の妖精なので、少々制約がある。1画面中に同時に存在していられるのは128体まで。それから、同じ高さの所には32匹までだ。よーするに、横に並べたり、重ねあわせたりできるのは32個までってこと。

でも、これで十分なはずだ。グラディウスなんかをやってみればわかると思うけど、敵キャラが横に32機といったら、そーと一な数。そんなに、いっぺんに襲ってくるなんてありえないくらいだ。それから、X68000のスプライトは、ひとつあたり65,536色中16色(透明色も含めて)で色づけできる。これは、ファミコンなんかとは比較にならないくらいのスゴサなんだぞ。アクションゲームならX68000の時代だ!

『X68000』のプログラムリストは、LISTLOG318ページに掲載しました。

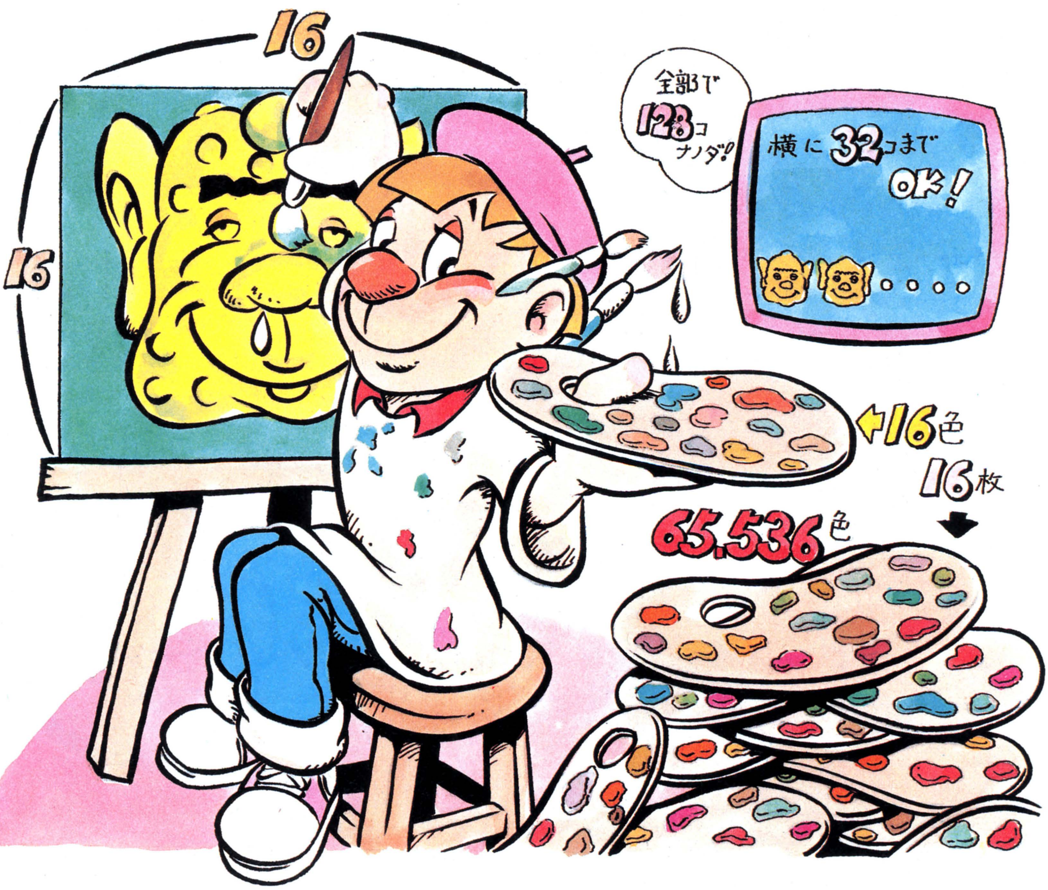
X68000スプライトエディタ

スプライトの効きめ



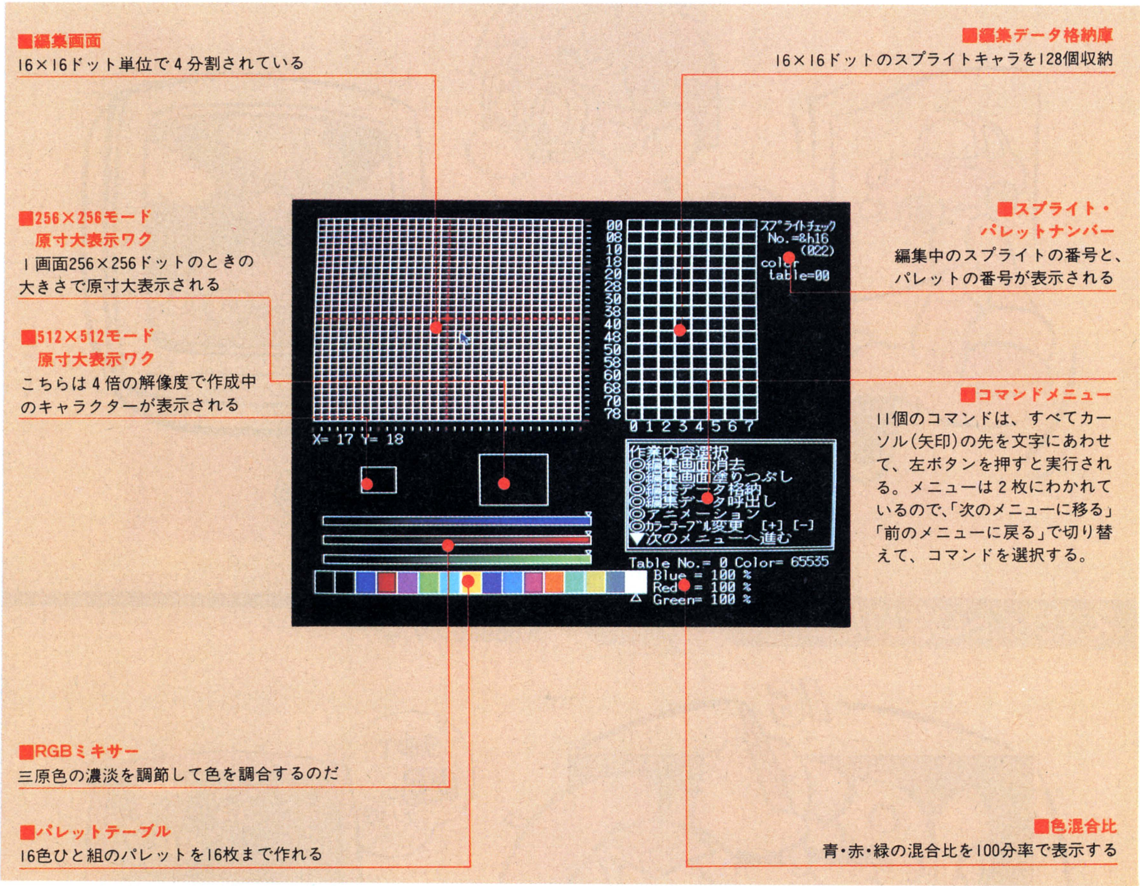
スプライトの生いたち

X68000のバアイ



『X68000』のプログラムリストは、
LISTLOG318ページに掲載しました。

画面各部の機能説明



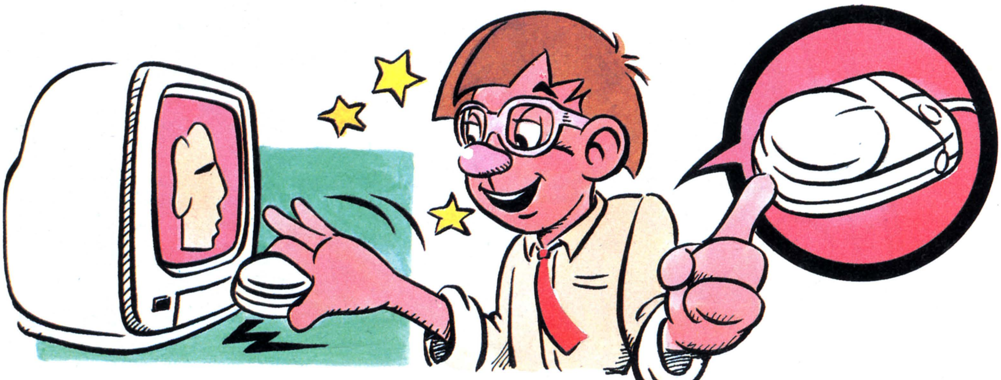
本エディタはすべて、マウスだけで操作可能だ。ボタンは左ボタンだけを使用する。X68000だから、みんながマウスを持ってるという前提にたってソフトを作ることができるのだ。

それでは、スプライトキャラクター作成の手順をおーまかに説明しよう。

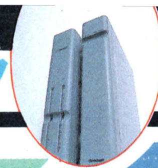
まず、色作りから始めよう。もちろんいきなり描きはじめて、後から色決めしてもいいけど、メタリックなキャラとか、緑っぽいキャラ、といったように、雰囲気だけ決めておいて、必要なパレットを作るのがいいと思うぞ。

色が用意できたら、編集画面でお絵描きして、格納庫に並べていく。スプライトは16×16ドット単位なので、もっと大きいキャラが作りたければ、必要に応じて、スプライトを組み合わせ、お望みの大きさにすればいいのだ。

仕あげはアニメーション機能で動きの確認。ディスクにセーブして完了だ。

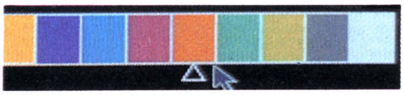


『X68000』のプログラムリストは、LISTLOG318ページに掲載しました。

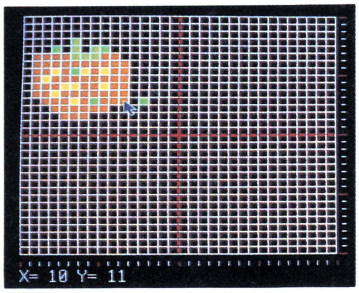


くわしいつかいかた

座標にしてねと彼女は言った



パレットで色を選んで



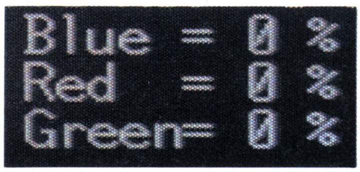
点を打つ

このテのエディタでは言わずもがなのことなんだけど、キャラクターを描くときは、色を選んで、マス目状の編集画面にポチポチと埋めていくわけだ。

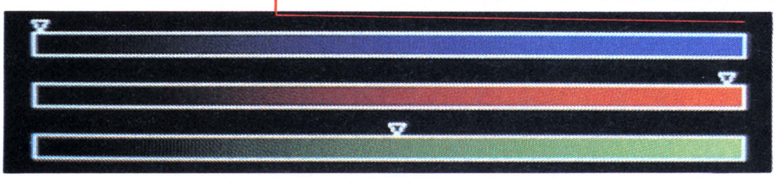
なお、本エディタでは、最大32×32ドットのキャラをエディットできるが、それは16×16ドットの単位スプライトを4枚いっぺんに描けるということ。だから17×17ドットのキャラでも、スプライトは4枚必要になってしまうぞ。

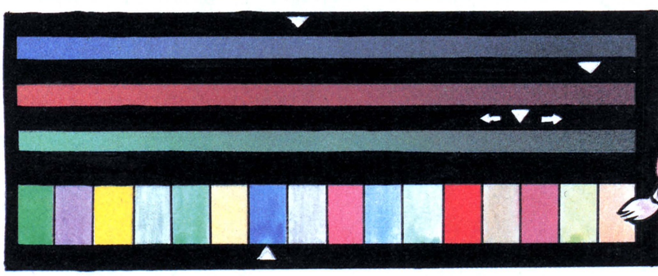
RGBミキサーで色を調合

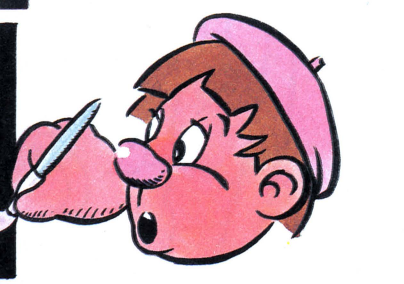
三原色の比率がわかる



逆三角形を左右に
スライドさせて色を作る



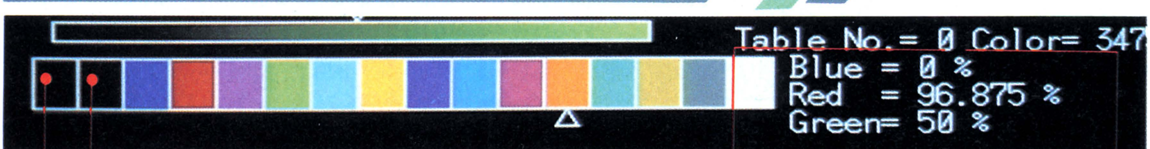




65,536色といったら大変な数。長さ11センチのクレヨンをそれだけ用意して、縦に並べたら富士山の高さの、なんと約2倍。でも、このエディタなら、新開発RGBミキサーのおかげで、とってもカンタンに色が作れてしまうのだ。

使いかたは、パレットテーブルの上向き三角形を、色を置きたい位置にセットして、RGBミキサーの下向き三角形を左右にスライドさせて、色を調合する。アナログ的な操作感覚なのだ。

色を作ったらパレットテーブルにセット



これは黒

これは透明

パレットテーブルの番号

X68000のカラーコード

ひとつのパレットテーブルには16色まで保存でき、パレットテーブルは全部で16枚までだ。ひとつのスプライトは必ず、ひとつのパレットテーブルの上にある色だけで着色しなければならないので、ちょっとしたコツが必要だ。

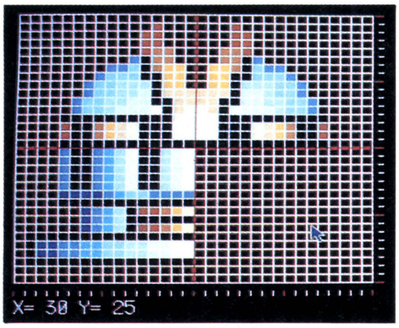
たとえば、青っぽいメタリックなキャラクターを作ろうと思ったら、濃い青から白へのグラデーション(階調)になっているパレットテーブルを作るといい。着色してから、色あいを変更してもかまわないけど、混乱しやすいぞ。

それから、パレットテーブルの左端は常に透明色。ドーナツの穴なんかは、黒じゃなくて、透明色にすること。

『X68000』のプログラムリストは、
LISTLOG318ページに掲載しました。

編集画面をクリアー

◎編集画面消去

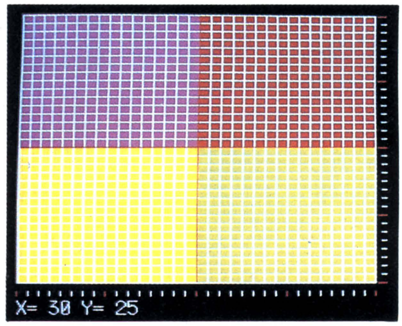


「あああ一っ、失敗だあ」という時や、「よし、次のスプライトにいこう」といった時に使用するコマンド。４分の１画面、つまりスプライト１枚分をサッと消してしまう。

コマンドメニューで「編集画面消去」を選んだら、そのままマウスでカーソルを編集画面に移動させて、消したいスプライトにあわせ、左ボタン、クリック。はい、おしまい。

編集画面塗りつぶし

◎編集画面塗りつぶし



こちらは、パッとスプライトに色をつけたい時に便利。使いかたは、消去コマンドとほとんどいっしょだけれど、塗りつぶすスプライトを決定する前に、パレットテーブルに寄って、どの色で塗るかを指定しておかなきゃならない。

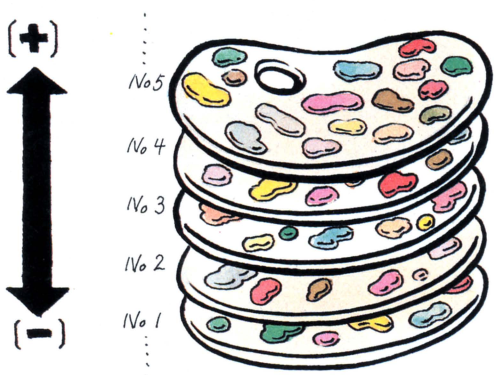


パレットを選ぶ

◎カラーテーブル変更　[+]　[−]

パレットについておさらいするぞ。１枚のパレットテーブルは透明色を含む16色を持っている。X 68000はそのパレットテーブルを最大16枚使えるんだったね。

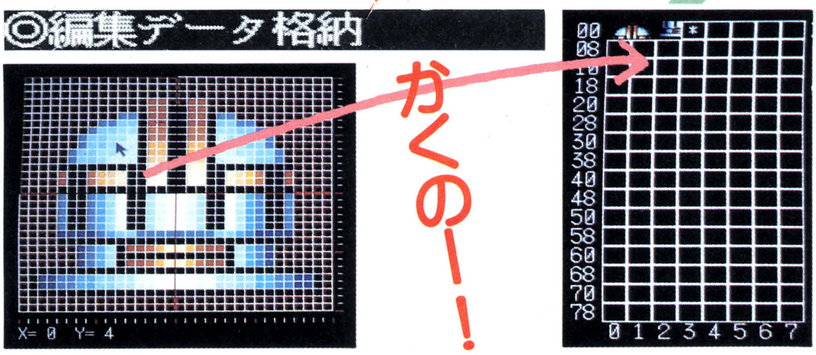
パレットテーブルには０から15の、パレットコードと呼ばれる番号がついている。そのパレットコードを増減させて、お好みのパレットテーブルを呼びだすコマンドが、この「パレットテーブル変更」だ。[＋][−]をクリックすると、パレットコードがひとつずつ、プラス、マイナスされる。新しい色を作りたい時は、未使用のパレットコードを選ぼう。



『X68000』のプログラムリストは、
LISTLOG318ページに掲載しました。

X68000スプライトエディタ

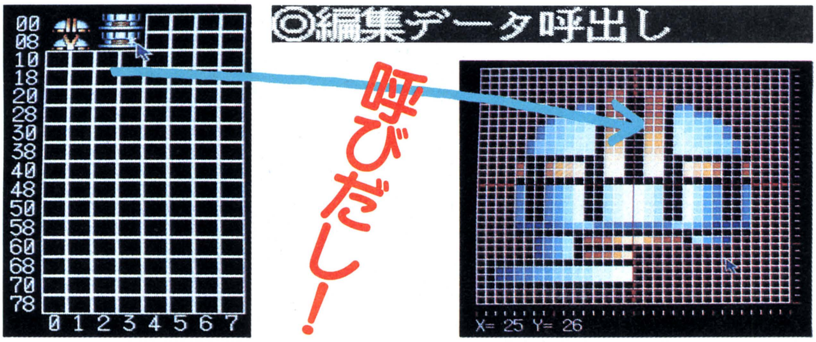
描いたスプライトは格納庫へ



編集画面で描かれたキャラクターは、編集データ格納庫にしまわなくてはならない。そのためにあるのが「編集データ格納」コマンドだ。

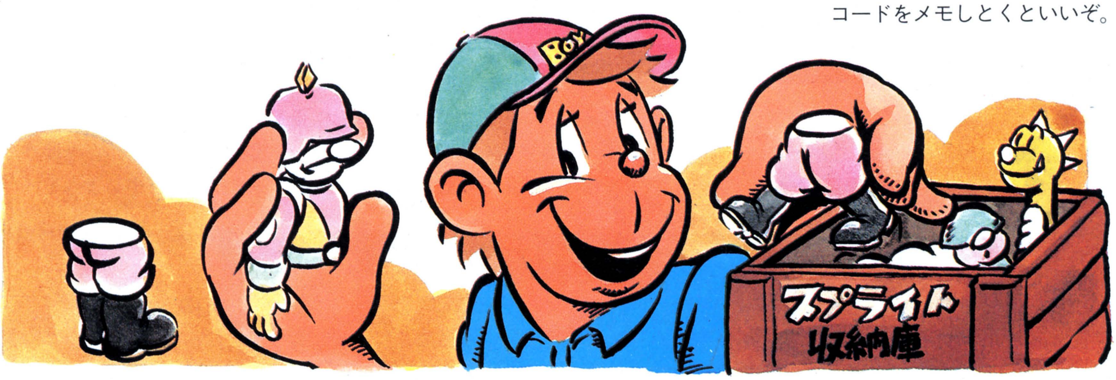
格納したいスプライトをクリックし、格納庫のどこに収納するかを指定すれば、すぽんと、ちっちゃくなって、納まってくれる。ひとつのキャラがいくつかのスプライトでできてる時は、全部格納するのをお忘れなく。

格納庫から編集画面へ呼び出す

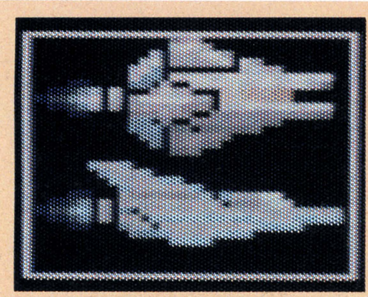


こっちは、単に格納と反対の動作をする「編集データ呼び出し」コマンド。編集画面に出したいスプライトを指示し、表示する位置を決める。

スプライトにはすべて、スプライトコードといわれる整理番号がついているので（画面右上に表示されている）、格納庫に入っちゃうと見わけがつかなくなってしまうようなスプライトは、コードをメモしとくといいぞ。



あなたのスプライト、動かします 68000



⬆あ、動いたわっ。どれ、どれ。おっ、ツツツとキャラクターが横スベリ。便利だねえ。

スプライトでキャラクターを作ってはみたものの、動かせないんじゃ、役に立たない。そこで、エディタで作ったキャラを、画面の隅から隅までズズ〜イと動かすプログラムを提供してしまおう。

リストログにあるサンプルプログラムを打ち込んだら、RUNさせてみてくれ。すると、ファイル名をきいてくる。動かしたいキャラの含まれている、編集データのファイル名を入力するべし。すると、格納庫1個分のデータがメモリ上にロードされる。次に、目的のキャラのスプライトコードをインプットすれば、ああっ、ボクのキャラが動いてるう！　という感動が味わえるのだ。

スプライトの高度な利用には、ある程度の技術的素養が不可欠なので、より一層、精進してちょーだいだ！

『X68000』のプログラムリストは、LISTLOG318ページに掲載しました。

格納庫内のスプライトをディスクにセーブ

◎作成データ保存

ソフトが電源をコントロールできるX 68000でも、エディット中にいきなりスイッチがオフになったら、そこまでのデータが消えてしまう。備えあれば憂いなし。こまめにセーブしよう。

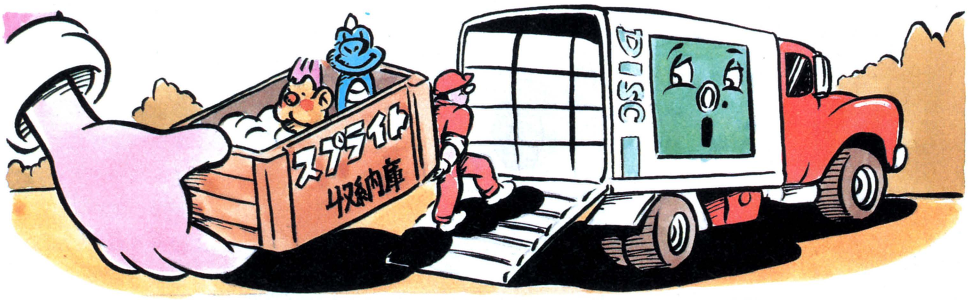
「作成データ保存」コマンドを実行すると、ファイル名をきいてくる。なにか適当な名前(8文字まで)を入力すれば、格納庫内のスプライト、128個がそっくり丸ごとディスクにセーブされるのだ。忘れてもいいように、ファイル名はメモしといたほうがいいぞ。

ディスクから格納庫へロード

◎作成データ呼出し

「作成データ呼び出し」コマンドを選び、ファイル名を入力すると、ディスクのパイロットランプが緑から赤に変わって、アクセス中であることを示している。ロードが終わっても、格納庫に表示されるまで、7分20秒ほどかかる。でも、BASICだから許してね。

注意してほしいのは、ディスク上にセーブされていないデータをロードしようとすると、エラーが発生して、プログラムが止まってしまうこと。気を付けてちょーだいね。



パレットテーブルをディスクにセーブ

◎パレットテーブル保存

スプライトと同様、パレットテーブルもディスクに保存しておくことができる。パレットコード0から15までがひとまとめにしてセーブされるということを、覚えておいてほしい。

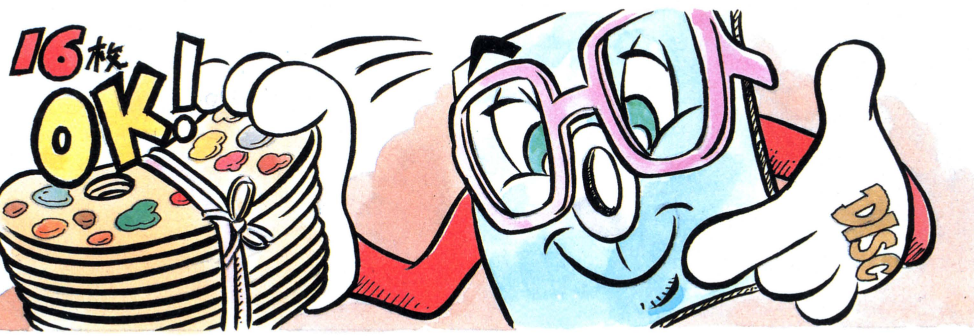
「パレットテーブル保存」コマンド実行後に、ファイル名を入力する。「作成データ保存」のときもそうなんだけど、ファイル名には、ピリオドを入れたり、拡張子をつけることができない。それから、重複したファイル名を使うと、古いデータは消滅してしまうぞ。

ディスクからパレットテーブルをロード

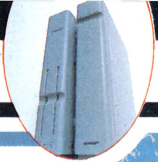
◎パレットテーブル呼出し

「パレットデータ呼び出し」で、セーブしておいたパレットデータをロードすることができる。

BASICでスプライトを扱うときには、16色までしか表示できないのであるが、このエディタでは涙ぐましい努力のおかげで256色フル表示が可能となっている。それから、このエディタで作ったデータは、そのまま、マシン語プログラムなどで、スプライトを使うときのデータに利用できるので、いろいろやってみてね。



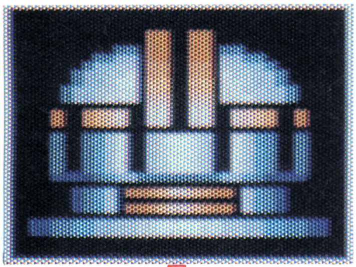
『X68000』のプログラムリストは、LISTLOG318ページに掲載しました。



アニメーションさせる

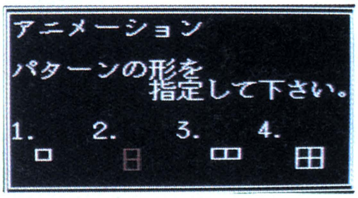
◎アニメーション

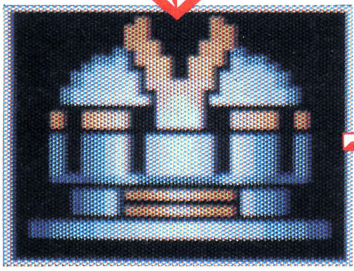
トコトコ歩くキャラクターなんかの場合、そのキャラクターを実際に動かして、動作を確認したくなると思う。そんな時に使うのが、この「アニメーション」コマンドである。

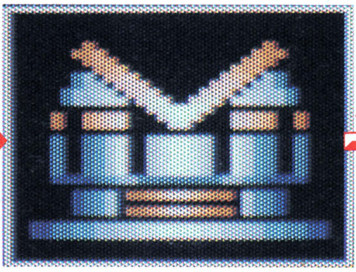


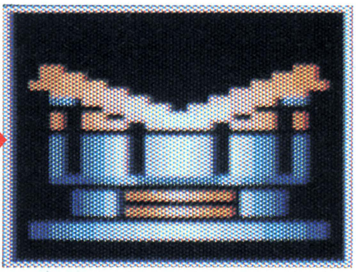
コマンドを実行すると、どんな形のキャラクターを動かすか、きいてくる。16×16ドットのスプライトが、1個だけのキャラ、縦に2個並んでいるキャラ、横に2個のキャラ、4個並んで32×32ドット大のキャラなど、形は4種類あるので、希望の形を入力する。そうしたら今度は、格納庫にカーソルをもっていって、アニメーションさせたいキャラのスプライトを選ぶのだ。

ここで重要なのは、ひとつのキャラクターを作っている複数のスプライトは、左上、左下、右上、右下の順で、横に並んで格納されていなければならないってとこだ。うーん、ちょっとわかりにくいかもしれないが、実際にやってみればわかると思うので、まだ、X68000を持っていない人も、早速購入して試してみてほしい。それでは、これにてエディタの説明おわり！





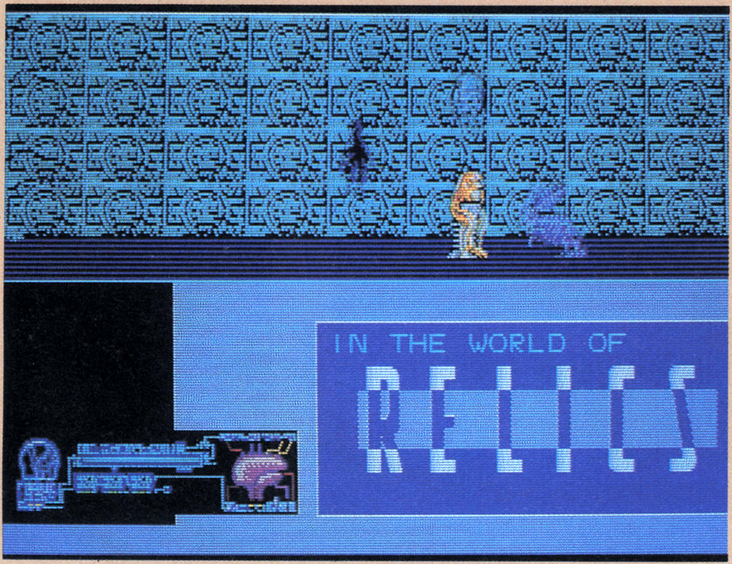




X68000ゲームソフト最新情報

68000

RELICS発売間近!!



グラディウスに、ワープロ、おまけにBASICまでついてきちゃうというX68000。これだけソフトがあればしばらく遊べる、と思ってはいても、すぐに目新しいソフトが欲しくなるのが人情ってもんだ。

そこでX68000用ゲームソフト最新情報を教えよう。ボーステックから、あの〝レリクス〟のX68000版が発売されるのだっ。発売は4月中を考えているとのこと。うれぴーなー。

X68000版では、そのハード性能を生かして、98版よりもスピードアップ。また、グラフィックも、より美しくシェイプアップされる。当然のよーに、X68000のFM音源8声とサンプリングサウンドを使った、すんばらしいゲームサウンドを楽しませてもらえそーだ。次にはオリジナルゲームを出してちょーだいませ。

『X68000』のプログラムリストは、
LISTLOG318ページに掲載しました。

おめでた

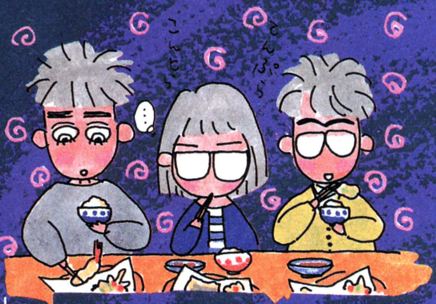
第5回
ビデオゲーム倶楽部

ARCADE SIDE

『ランボー』+『コマンドー』+『エイリアン』の
魂斗羅
コントラ

©KONAMI





コナミのこの春のニューゲームはまたもや漢字が難しい『魂斗羅』だ。そしてまたまた嬉しい2人同時プレイ可能のビデオゲームで登場。なおさら友達とゲームセンターに行くのが楽しくなるのだ。

このゲームの主人公は見るからにたのもしいふたり、ランス・ビーン上等兵とビル・ライザー上等兵。なんとランス・ビーン上等兵は、ポルノムービーやB級アクション映画『デスレース2000年』の脇役から、一挙にスターダムにのし上がった米俳優シルベスター・スタローンがモデルになってる！ ファンは狂喜乱舞モノだ。またもう一方のビル・ライザー上等兵は、ボディービルチャンピオンから、『ターミネーター』でやはりスターになったアーノルド・シュワルツェネッガーがモデルになっていて、コチラもファンにはこたえられない、信じられない夢の共演だ。

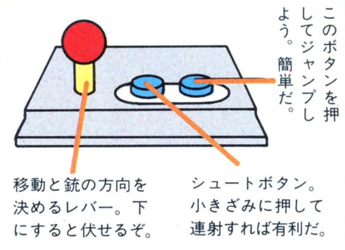
そんなふたりがジャングル地帯から3D迷路、滝、ツンドラ地帯をバックにマシンガンやレーザーガンを撃ちまくる、『魂斗羅』は男のニオイがプンプンのビデオゲームだ。ラストシーンのエイリアンとの対決シーンなど、映画を同時に3本も見ている気分になるぞ。

ストーリーと遊び方

西暦2631年9月21日未明、最新鋭の自動防御システムを装備した地球海兵隊司令部のレーダーは、地球に異常接近しつつあるひとつの小型隕石をキャッチした。まもなく隕石は、ニュージーランド沖合20キロメートルの地点にあるガルガ諸島に墜落した。さっそく司令部は、その隕石の追跡調査を開始した。



それから2年後の2633年12月、人類滅亡をたくらむ"レッドファルコン"と名乗る侵入者がガルガ諸島を占拠し、前線基地としていることが、司令部の調査で判明した。海兵隊所属の"魂斗羅"ビルとランスのふたりは、司令部よりただちにその前線基地とカレラの中枢を破壊せよとの命令を受けた。そしてふたりは、ガルガ諸島へと乗りこんだ……。

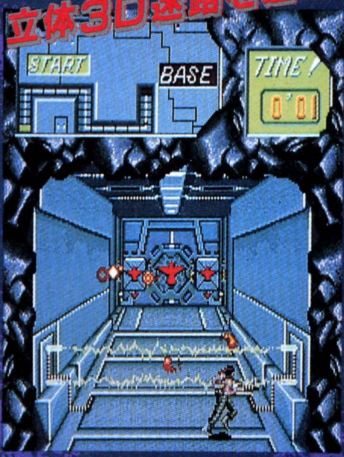


崩れ落ちる鉄橋を渡る



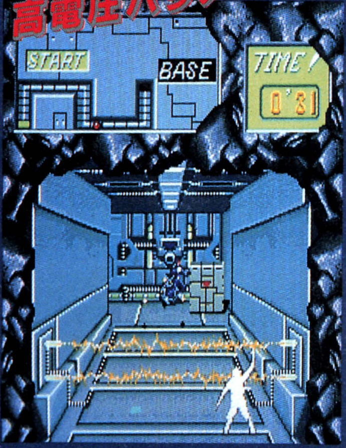
⬆どちらかひとりが橋を渡ると猛烈なスピードで橋が崩れ出す。爆発に巻かれると死ぬぞ。

立体3D迷路を進め!



⬆画面上半分に表示されている全体マップを参考にして迷路を制限時間内に抜けよう。

高電圧バリアーに注意



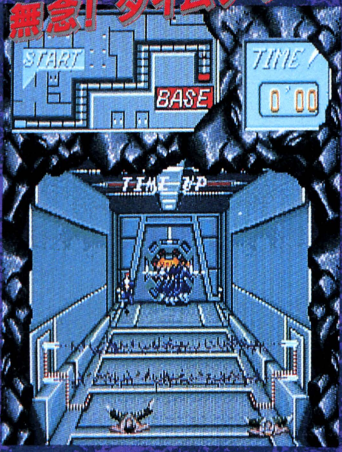
⬆バリアーの向こうの赤い鳥のマークを撃たないとバリアーは消えない。触れちゃだめだ。

迷路を抜けてボスへ!



⬆3D迷路の最後を突破したふたりは壁の中へ! あの向こうには敵のボスが潜んでいる。

無念! タイムアップ



⬆制限時間はわりとシビアだ。気を抜いて進んでるとすぐにタイムアップとなってしまう。

戦いながら滝のぼりだ



⬆このシーンでは、上方に注意を十分払ってからジャンプ。敵に体当たりしないためだ。

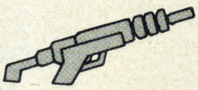
※お知らせ……写真が大きくなりました。

いつもいつも小さい写真を鬼のようにたくさん載せてて見づらい人も多いビデクラですが、今号は写真をちょっと大きめにしました。

パワーアップアイテム

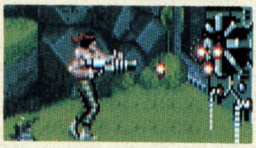
プレイ中にパワーアップセンサーやパワーアップカプセルを撃つと、プレイヤーに有利な武器などがとび出すのだ。

マシンガン



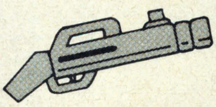


⬅左の写真は、ファイアーボールのパワーアップをしたところ。カプセルなどはふたりで仲良く譲り合おう。友達ならね。



⬅ランス(スタローン)がこれを取ればまさしくマシンガンジョーだ。便利な武器だけどレーザーの方が強力なんだな……。

レーザーガン





⬅レーザーガンはスゴくたのもしい味方だ。ふたりで遊ぶときは、へたなひとが取ると力量がつり合っていいかもしれない。



⊙スプレッドガン

これを取ると、5方向拡散砲が使えるようになる。強いぞ。

⊙ファイアーボール

これは火の玉弾。火の玉がぐるぐる回転する武器だ。





⊙バリアー

バリアーを取ると一定時間だけ無敵になる。怖いものなし!

⊙ラピッド・ビレッツ

地味だけど貴重なパワーアップ。弾が速く出るのだ。



敵基地の奥底第10面の後に謎は解ける……

サイケデリックなボス



⬆こいつを倒すにはふたりのコンビネーションが重要。横からくる敵をひとりが撃つのだ。

極寒のツンドラ地帯!



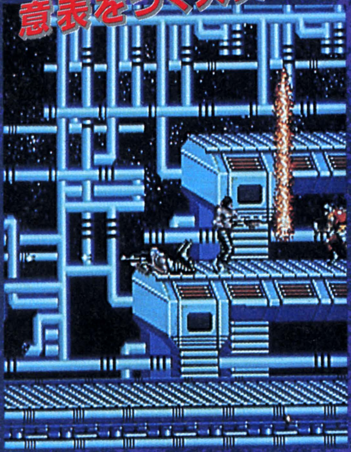
⬆血も凍るツンドラで、蟻の大群のように次次と現われる敵。画面中央のセンサーを取れ!

装甲車を破壊突破せよ



⬆見かけは手強そうだが、じつはただ硬いだけのデクの坊。しゃがんで撃てばすぐ倒せるぞ。

意表をつく火炎噴出!



⬆金属管の端が赤くくすぶっていたら注意しろ。そこから突然長い水炎が噴き出すのだ!

硬い巨人との対決だ!



⬆こいつがときどき投げてくる玉はジャンプでかわそう。そのあとひるまず連射をかませ。

コナミは昔から『ツインビー』などの2人同時プレイを楽しめるビデオゲームを僕達に提供してきてくれた。最近の『沙羅曼蛇』や『ジャッカル』といったゲームも2人同時プレイが楽しめるようになってるし、2人同時プレイファンはコナミの新ゲームをチェックするしかない! と個人的に思うのである。



登場キャラクターマニュアル

ランスとビルをはばむ敵はたくさんいるのだがここではその一部を紹介だ。

埋設浮上砲ガルカン



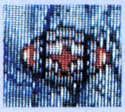
⬅なんのことはない砲台のガルカンだがいたるところに待ち受ける。

兜鬼巨神兵ゴルデア



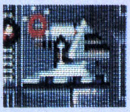
⬅ラグビーの選手のような格好をした巨人。投げてくる玉には注意。

パワーアップカプセル



⬅空中をフワフワとただようカプセル。取り逃がすとイタイのだ。

激震砲デストロイ



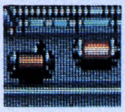
⬅これもまたいたるところにあり、弾を撃ってくる。邪魔なヤツ。

突槍射撃兵レッダー



⬅もっともヒンパンに登場する敵兵。別に怖くはないが油断するな。

電光自走弾ダル



⬅3D迷路のシーンで前方からころがってくるイヤなヤツ。壊せ。

パワーアップセンサー



⬅壁にうめこまれているセンサー。撃つとパワーアップガンが出る。

激破砲バスクェス



⬅ほっておくとパラパラ弾を流して非常にうるさいからすぐ壊そう。

(注)他にもたくさんいます。

『魂斗羅』ポスタープレゼント



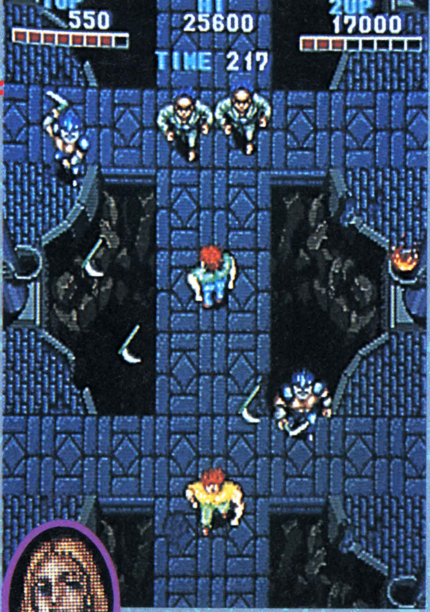
今月ここで紹介したビデオゲーム『魂斗羅』のオリジナルポスターを抽選で3名様にプレゼントします。はがきに「魂斗羅ポスター希望」と明記して編集部へ。ビデ倶楽の感想も書いてください。なおしめ切りは、4月30日の消印まで。

必殺 バイオレンスゲーム特集

無頼拳

©CAPCOM

さぁ、風来坊だ。なんの話かわからないだろーが、このゲームを遊ぶ限り、君たちは風来坊なのだ。やったね！ いまどき風来坊なんて、そんじょそこらにゃいませんぜ。しかも故郷(ふるさと)が悪党に制圧されちまって、連れ去られた女達を助けに行くってんだ、こりゃ男みょーりに尽きるってもんだよ。一緒に風来坊しちゃえ!!



風来坊はいつも突然現われる、に限る

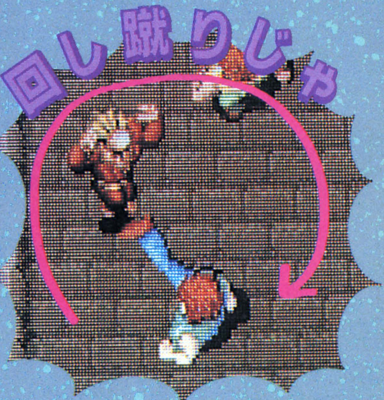


さあ、スタートだ!



⬆ボタンは2つ、パンチとキックだ。いろんなところを蹴とばせば、隠しステージの入り口が見つかるのだ。

回し蹴りじゃ



⬆2つのボタンを同時にベンッと押すと、コサックダンス顔まけの回し蹴りをしてくれるのだ。強力だが、きまりづらいのである。

ぐるぐるホーガン



⬆これが一面のボス、ホーガン。振り回すハンマーをよけて、本体を狙えばいい。難しいけど耐えろっ。

ゲ・シ・タ!!



⬆こやつがゲシタ。なんておゲヒンな名前なんだ。倒すにあたって特にコツはないが、彼が繰り出す"サマーソルトキック"には注意せねばなるまい。ゲシタを倒せば故郷に平和が戻り、女も戻るのだ!!

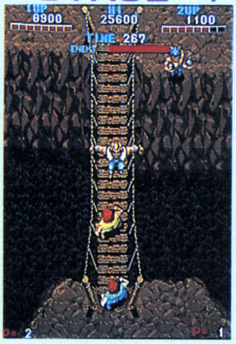
ボスの倒し方

▼STAGE 3



彼の名はマンボ。とりあえず近づいて、回し蹴りが有効だ。気合玉は、はねかえってくるだけで、破壊可能。2人プレイなら分業制をおすすめだ。

▼STAGE 4



ガイア。鎧の名前ではない。近寄るとジャンプキックをしてくるのでよけ、無防備になったときにパンチせよ。通常の状態での攻撃は無意味だ。

▼STAGE 5



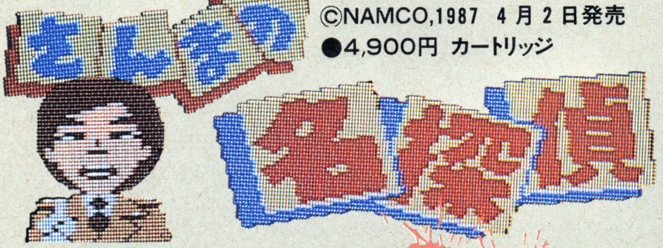
スネーキング。出現場所が数ヵ所に絞られるので、水際に立ち、タイミングよく回し蹴りをして着実にダメージを与えるべし。ヘビは無視だ。



『ドラクエII』終わった？

とゆーあいさつが人目をはばからず交わされるこのご時世、こうゆう仕事でなりわい立ててるとゆーだけで、友人から「ラゴスはどこにいるんじゃ」とか電話がよくある。自分で考えなさい。

吉本興業ファミコン侵攻作戦発動す!!

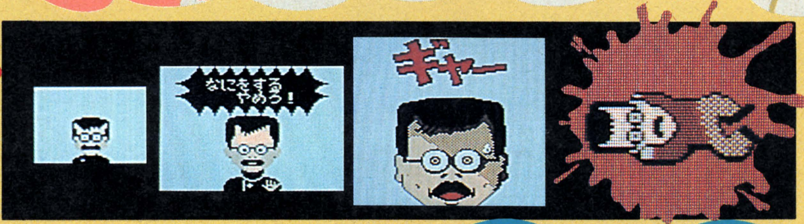


©NAMCO,1987　4月2日発売
●4,900円　カートリッジ



オドロキ。一般的ゲーム好きがこう思うくらいだから、いにしえより絶えることなく続くナムコフリークはもっとオドロキだろうね。ナムコットの新作が、あの明石家さんまを主人公にしたアドベンチャーだなんて、誰が想像しえたでありましょうかっ！　ええいっ、なんだか知らねぇが興奮してきたっ。関西お笑いスターが次から次へと現われる、とにかくおめでたいアドベンチャーゲームだぜっ!!

STORY 文珍死す！



文珍が殺害された。関西お笑い界を牛耳る吉本高行宅で華やかなパーティーが行なわれている最中、金庫室でひとりひっそり人気スターは息をひきとったのだ……。さらに、金庫室に保管されていた200カラットのダイヤも盗まれたという。名探偵の呼び声高い明石家さんまが、事件解決に動きだした……。



⬅さんま　➡あやこ



⬅捜査の基礎

まず事件現場に行くのが基本だ。今後の展開に役立つ物があるかもしれないな。



ドスケベウヘヘ

目尻さげてドスケベ根性を全開にするさんま。でも犯人逮捕のためだ。我慢ね、あやこちゃん。

★ゲームセンター・キャロット★

ナムコ直営のゲーセン・キャロットも捜査のフィールドだ。『ギャラクシガニ』なる、得体の知れないゲームで高得点を出すといいことがある。



⬆ログインの掟で、ゲーム名には『』をつけなければならないんですよ。

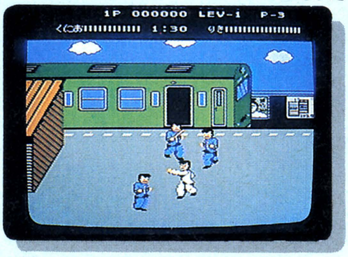


⬆これがゲーム中ゲーム。カニを撃て、カニを!!

おすすめソフト!!

ROM 熱血硬派くにおくん 5,300円

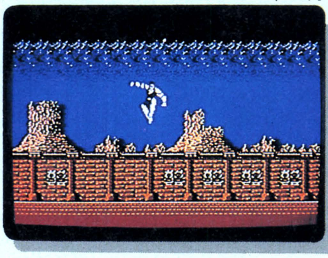
●テクノスジャパン　4月21日発売予定



⬆やたっ、あの「くにお」が自宅のテレビの中で暴れる日が来たのだっ!!　う、うれしい。

ROM 北斗の拳2

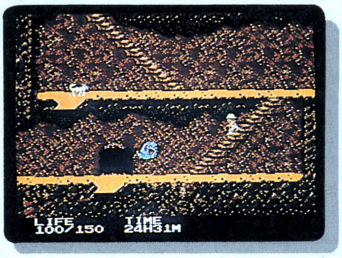
●東映動画　4月中旬発売予定　5,300円



⬆続編である。今回の舞台はラオウを倒した後の中央帝都なのだ。絵がレベルアップした。

ROM スペランカーII

●アイレム　4月下旬発売予定　5,300円



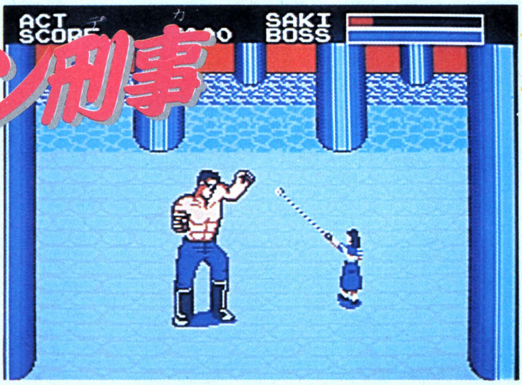
⬆どうやらビデオゲーム版パート2「23の鍵」の移植ではないらしい。オリジナルみたいね。

SEGA MARK III SIDE

ごめんね ゆるしてね。

とゆーのは、セガのページをぜーんぜんやってなかったからなのだ。ゴメン。でも、これから夏にかけて新作がガンガン出まくるそうなので、このページも続くでしょう。よかったねー。

スケバン刑事



『北斗の拳』、『ハイスクール奇面組』。こうしてみるとマークIIIって、キャラクターゲーム結構出てんだね。で、今度出るのがなんと『スケバン刑事』なのだ。まいったねこりゃ。『スケバン刑事』といえば、私は斉藤由貴のファンなのでパートＩが思い出されるのだけど、どーやらゲーム内容はパートIIみたい。南野陽子ファンの皆様、おめでとう。さて、気になるゲーム内容なんだけど、アクションはもちろんのこと、写真にあるようなアドベンチャーも入った欲ばりゲームみたいだ。『スケバン刑事』ファンでなくとも買いたくなるよーな、おめでたびっくりなゲームなのだ。ワン。



真実か否か!?



アウトラン



エンデューロレーサー

本当かどうか、そこいらへんの事は現在調査中であるが、どうやらマークIII用の上記２ゲームが出るらしい。待望の『アウトラン』は２メガで、『エンデューロ』はオリジナルゲームになるらしい。持っててよかったマークIII。

詳細は次号だ!!

発売日程

●スーパーワンダーボーイ	発売中	5,000円
●グレートバレーボール	発売中	5,000円
●ロレッタの肖像	発売中	5,000円
●ザ・プロ野球	発売日未定	価格未定

くらしに役立つ!!『ゲームの手帖』

ゲーム愛好家諸君。お待たせしました『ゲームの手帖』だ。今月のおすすめゲームはコレだよ!!



田尻　智

１日１回『悪魔の毒々モンスター』を観てる。

なんか知らんがまだ『アウトラン』やってんだよなー。畜生、全然上手くならねーよ。早く全コースを走ってみたい。そしたら次は『SDI』でもやろうと思ってんだ。ファミコンはパス。



山口志乃

ギーガー展にいって、大変嬉しかったです。

私はまだドラクエIIをやっています。が、すぐ人に教えを乞いたがるので軽蔑されているようです。復活の呪文も何度も間違えました。６月号がでるまでには終わりたいとしみじみ思う。



TACO.X

先日、熟睡中に足がつりました。あれは痛い。

『ダライアス』を友人とやると、大概において友情が決裂します。ケツも痛くなるし。でも、ゾーンXにいるタコをこの手で倒すとゆーのもオツなもので、なかなかやめられません。『魂斗羅』。



浜村通信

まだ半人前のくせに嫁さんもらった編集者だ。

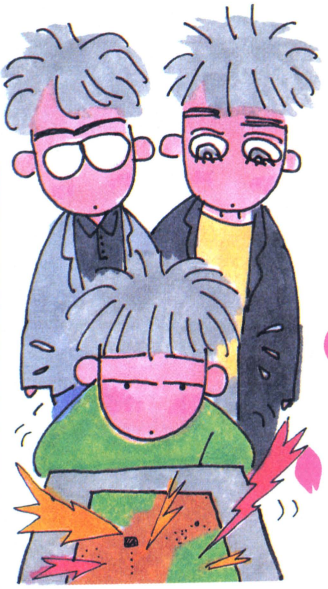
AOUで新作アーケードがどっと出た。今月はお誘いあわせてゲーセンに行くべし。ファミコンなら『さんま』と『くにおくん』。あと、マニアックな香りただよう『グリーンベレー』もいいかな。

春の祭事（まつりごと） AOU EXPO見聞録

走る少年、飛びかう専門用語!!

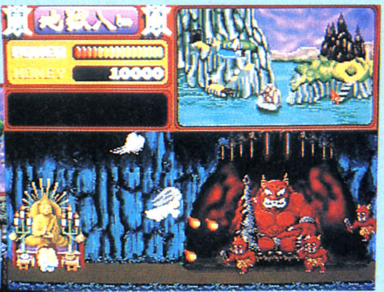


アミューズメントマシン・オペレーターズ・ユニオン。これがAOUの正式名称だ。この団体が、毎年3月に開催するビデオゲームの発表会がすごい。平日なのに少年がわんさといるのだ。その少年達や業界関係者をかきわけて、取材してきました。はい。



ナムコ ブースが狭くて人口密度が高い

妖怪道中記



⬅ゴールを守る関所の番人、赤鬼。たろすけの守護霊・もんたろうもいるでよ。



⬅このゲームはバイタリティー制。妖怪念力を発して、敵を倒して進もうな。

注目の的、ナムコの出品は新作の『妖怪道中記』のみ。ナムコがこういうショーで未発売のゲームを出品するっていうのは、珍しいのだ。さて肝腎のゲーム内容はというと、わんぱく小僧たろすけが地獄にエンマ大王の裁きを受けに行くとゆーもの。オススメします。

長〜〜蛇の列っ!!

開会式直後、朝のラッシュをホーフツさせる雑踏と混乱が消えたのは、入場を待つ人人がズラッと階段に並んだからなのでした。会場狭いから仕方ないけど、おい、そこの学生服！　学校はどーした学校は！　好いたようにせいっ。



データイースト

4文字の漢字で圧倒するっ



魔境戦士

まず、『魔境戦士』。ループレバーを使って主人公を操作し、敵を倒して金貨を手に入れ、その金でアイテムを買って進撃を繰り返すっていうゲームだ。もうひとつ出品していたのが『臥竜列伝』。中国を舞台にしたレバー2本のゲームでおました。

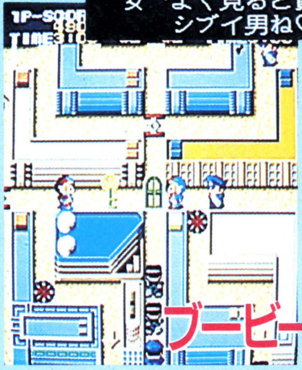
ニチブツ

新作3本を一挙に出展！快挙!!

ハウスマヌカン



⬆姉妹誌『ファミコン通信』で掲載を拒否された、問題の写真。ちょっとスケベ。



ブービーキッズ

⬅『平安京エイリアン』風の穴掘りアクションゲーム。

『ハウスマヌカン』は、操作盤に液晶パネルがついてる麻雀ゲーム。画面には捨牌しか表示されないのだ。ねーちゃんの希望に沿って和了すると、ウヘヘな姿が見れる。その他『ブービーキッズ』と、クイズ機『ハイホー』を展示してたよ。

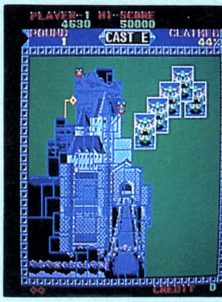
タイトー

人の山で画面が見れないっ

ラスタンサーガ



⬆雰囲気が革のよろいしてて、とってもいいのだ。ドラゴン退治の物語ね。



スーパークイックス

➡古き良き時代のゲーム、あの『クイックス』が帰ってきちまったんだっ。

『ラスタンサーガ』はドラゴン退治のお話で、「革のよろいを着てみたいっ」って人にはもってこいのゲームだ。その他、『飛翔鮫』は戦争シューティング、『スーパークイックス』はあの『クイックス』の続編。まだまだあったぞ。

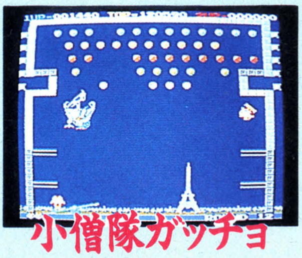
ガイジーン!!



比較的楽に発見できるようになった、ガイジーン。円高だ、なんだかんだで滞在期間が短いようだが(想像だけど)、とにかく話しかけられなくってよかった。私は理系です。

アイレム

驚くべきことに風船割りだっ



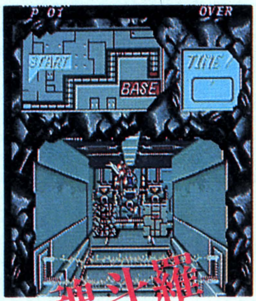
小僧隊ガッチョ

アイレムのブースは驚きと占い目当ての人々で満ちあふれていた。新作が1点。なんと風船割りゲームで、その名を『小僧隊ガッチョ』。シーソーを操って、人間をはね返して風船を割るとゆー、あれ。スゴイぜ。



コナミ

新作がなくてちと寂しいね



魂斗羅

一応『魂斗羅』が新作なのだろーけど、さびしいね。『WEC ル・マン』と、『ダブルドリブル』も展示してました。そうそう、今や有名人になっちゃった紙尾明美嬢が受付やってました。イイなーっ!!

⬅これが『魂斗羅』。詳しくは194ページからを見てちょっ。

ジャレコ

新作一点とメダルマシンを展示



➡女戦士が乗るこの鳥さん、ウネウネしてて気味が悪い。頭を狙って撃つのだぞーだ。

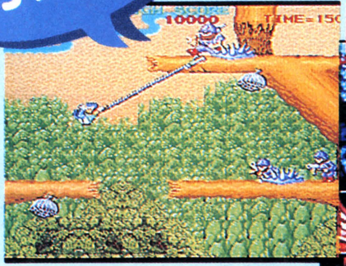
エクセライザー

ジャレコの新作は『エクセライザー』。あのヒット作『エクセリオン』の続編ともいうべき、シューティングゲームなのだ。大きめのキャラクターがウジョウジョ出てきて、ウネウネ動く、そんなゲームだ。背景の星が異常に多いのが印象に残りました。

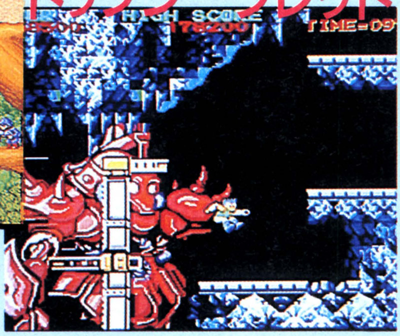
カプコン

コミカルゲームで勝負します

トップシークレット

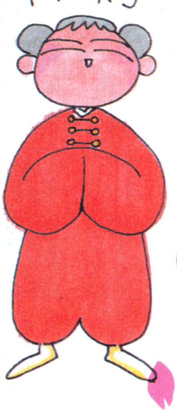


⬆ぶらりぶらり。こーやって移動するのだ。とーぜん弾も撃てるでの。



➡背景もケッコーリアルでいいね。時間制だから、とっとと先へ進むアルョ。

『無頼拳』も展示してたけど、それは197ページを見てね。さて、『トップシークレット』は、コミカルなキャラクターが多数出てくるアクションゲーム。主人公は腕に装着したワイヤーを使って、ぶらさがりながら進むのだ。カワイイよんっ。



ユーピーエル

結構おどろきなのであった



忍者くん・阿修羅の章

今回のショーで最も意外だったのがここ。あの『忍者くん』の続編が出るとは思わなんだ。マジメに驚いてしまいました、私。

テクモ

さらにスポーツ物なのだよ



オールアメリカンフットボール

知る人ぞ知る、あのアメフトゲーム(去年のAMショーにあった)が出展されていました。ルールが少しわかりやすくなって、とっても嬉しい私なのです。ワイ。

I'm HUSTLER!



➡その他、流行のビリヤードが置いてありましたぜ。カッコつける人が結構いたのだ。写真の人、ゴメンなさい。

SNK

思わず歌い手を捜してしまった。ウソだけど



サイコソルジャー

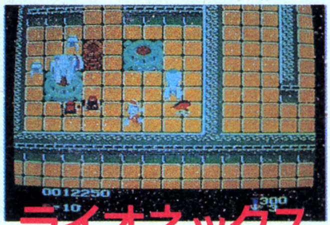
➡横スクロール。敵の御大・屍愚魔を倒すまで、バテたらあかんで。

音声合成なら、なんら珍しくもないけれど、歌も歌っちゃうってんだから少しは驚くよなぁ。『サイコソルジャー』のBGMは19歳の女の子の歌なのだ。主人公は、セーラー服を着たアテナと拳法野郎。ここまで来ると、もうドロドロだねぇ、しかし。

サン電子

おニューなゲームはなかったのです

V.S.システムとゆー、三角なテーブル知ってますか？　あれに入れる専用のゲームを2点展示。『ライオネックス』は去年のAMショーにあったやつの完成版で、『マドゥーラの翼』は同名のファミコンゲームの移植でした。寂しいよぉっ。


ライオネックス

セガ

注目の体験ゲームは、これ

バイクフリーク狂気乱舞の『スーパーハングオン』は、コースの一新とアップダウンの追加。ピンボールの『タイムスキャナー』は、操作盤を揺らすと画面も揺れるアイデア。その他、エイリアンがモロに登場する『エイリアンシンドローム』はイラストレーターの実り多し。

スーパーハングオン



⬆画面にさほど変わりはないけど、バイクが小型化して乗りやすくなったの。

タイムスキャナー


➡この写真は2画面縦につなげたもの。でも、こーゆーのも楽しいかもしれん。

破顔一笑


⬅最近露出激しいカメラマン・八木沢。どんなにつらくても笑顔を絶やさない。

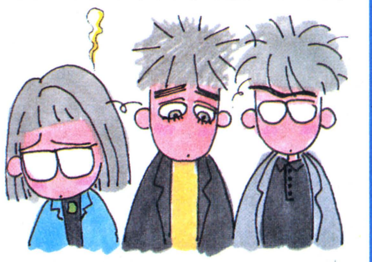
疲労のカメラマンそして……


楽しく暮らす若者たち!!

⬆かたや総計63歳の若者達は、先の苦しみを全く考えず、今日もヘラヘラ暮らすのであった。人生の縮図のよーだ。わはは。

総　評

去年全盛だった体感ゲームがなりをひそめ、今年は『アルカノイド』のヒットの影響からかリバイバルものが多くなりそう。おもしろければそれでもいいけど、やはりこーゆー傾向って少し考えさせられちゃうね。独断ですけど。



おわったああああああ……



メイキングオブオホーツクに消ゆ

シナリオハンティングから3年半

ファミコン版 オホーツクに消ゆ

パソコン版のシナリオをどうアレンジするか？

ファミコン版〝オホーツクに消ゆ〟の開発が、快調に進んでいる。

発売予定は、6月。順調にいけば、この本が読者の手に届く4月半ばにはROMカートリッジの生産ラインにのってるはずだ。

というわけで、今月から何回かにわたって、〝オホーツクに消ゆ〟開発秘話を掲載していきたいと思う。題して、〝メイキング オブ オホーツクに消ゆ〟。第1回目は、シナリオ製作の方から眺めていくぞっ!!

ファミコン化の話があったのが、去年の1月。実際にスタートしたのが、2ヵ月後の3月中旬。オリジナルのシナリオハンティングをしたのが〝83年の9月だから、その時点ですら2年半の空白があったわけだ。

このことは、大幅に問題になった。

というのも、パソコン版をプレイした人なら知ってると思うけど、このゲームは戦後のどさくさをテーマにしたミステリーアドベンチャーだ。パソコン版製作のときもかなり無理な設定を強いたわけだけど、それから2年半経ってみると、ますますきつくなる。

「時代設定を変えようか？」

こんな意見が主流になってきたのも、当然というわけである。

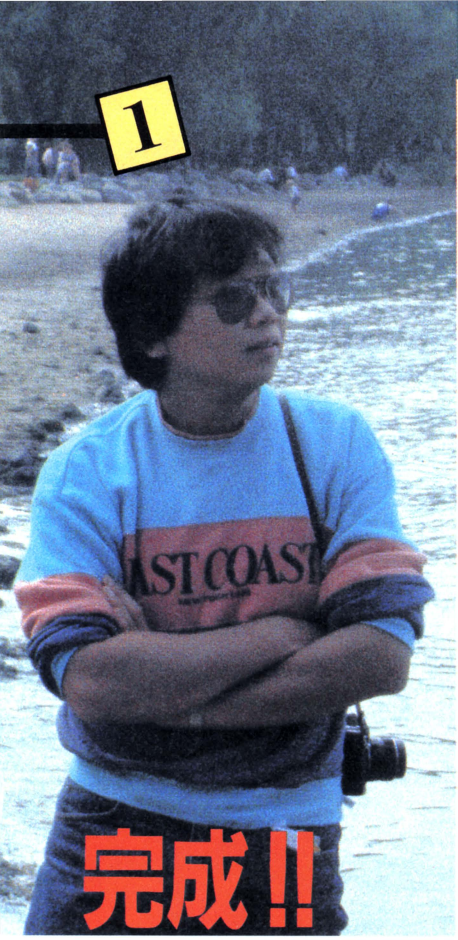
言い忘れたけれども、ストーリーとシナリオ担当は、パソコン版同様、ゆう坊こと堀井雄二さん。この時代設定の件は、ゆう坊をかなり悩ませたようだ。

もうひとつ。2年前に発売したゲームを、シナリオそのままでファミコン

作者、堀井雄二のシナリオは原稿用紙で1000枚



厚さにして約15センチ。1000枚というのは、なかなかものすごい量だぜっ!! しかも、この後に追加原稿や訂正原稿がびしばし入ってきてるから、実際は1000枚というのをはるかに上まわる。素読みするのも大変なのだっ!!



1

完成!!

化したくないね、という気持ちもあった。恥ずかしいということと、あと、パソコン版をプレイした人でも、また挑戦できるようにしたい、と考えたからだ。さらに、ファミコンユーザーというのは、まったくの素人である。いわゆる、マニアのパソコンフリークとはちょっと違っているのだ。

①時代設定を無理なくして、

②パソコン版とはまったく違うストーリーで、

③ファミコンユーザーに無理なく溶け込める親切なシナリオ。

これを3原則として、シナリオが大幅に加筆訂正されたわけだ。

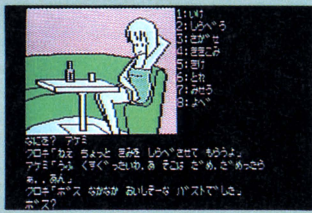
実際にファミコン版をプレイしてもらえばわかると思うけど、パソコン版で真紀子が初めて登場する摩周湖までは、ファミコン版もほぼ同様の展開を見せていく。ただ、そこに〝中山めぐみ〟というパソコン版にはなかったキャラクターが登場してからは、ストーリーがどんどん別の方向に進んでいってしまうのだ。

良くなったか悪くなったかはプレイヤーの判断にまかせるとして、2つのストーリーを比べてくれれば、スターシナリオライター、堀井雄二の苦労がうかがい知れると思う。こんな風に書き直したという証拠は、もしかしたら、堀井雄二を知る上で、ものすごく貴重な資料かもしれない。

シナリオの生原稿は、約1000枚。パソコンのときは400枚前後だったから、約2.5倍にふくれ上がっている。このうち0.5倍分はストーリーの補強部分で、残り1倍分はファミコンユーザーのために、親切なメッセージを多用した分。メッセージデータだけで、約100K。32Kのオンメモリパソコンが、3台も必要なのだ!!

ファミコン版登場で6機種が勢ぞろいした!

■PC-6001版



■MSX版



■PC-8801版・PC-9801版・FM-7版



■ファミコン版



ファミコン版をのぞくパソコン5機種は、基本的なストーリーは変わらない。もっともPC-6001版とMSX版はテープのため、シナリオがちょっとコンパクトになっているけどね。絵に関しては、PC-8801版、PC-9801版、FM-7版がそれぞれ同じほかは、すべて違っている。今回は特別企画として、キャバレー〝ルブラン〟のホステス、アケミちゃんの絵を4パターンとも掲載してみた。ちなみに、荒井画伯のデザインによるものは、ファミコン版の絵だけ。そういえば、どことなく、ろり子ちゃんに似てるような感じもするよね。

これが荒井画伯の原画だ!!







ログインとファミ通に〝べーしっ君〟を好評連載中の、荒井清和画伯の原画なのだっ!! 〝オホーツクに消ゆ〟に使われる絵は、約100枚。人間がメインになっている物語だけに、荒井画伯の絵ってのは、大きいよね。

特集

シミュレーシ

オタクの雰囲気を打破し、ますます盛り上が



緻密になった大戦略II、スケール大型の信長の野望・全国版、アクティブのディーヴァ、アニメーションのアート

ヨン大研究2

シミュレーションゲーム。新作激増でこりゃ本物だぜ



オブ ウォー、ファンタジーのエルスリード、元祖はボードゲームのオーガ、パソ・シミュ２と内容大充実だ！



気分はもう、戦争ごっこだぜ 大戦略ツウのための大戦略II

"98版現代大戦略"に始まって、"大戦略パワーアップセット"、"大戦略88/X1"、そして新作"大戦略II"へ。シミュレーションファンの心に深く侵攻するシステムソフトの正体は、なんと闇の武器商人なのれーす！

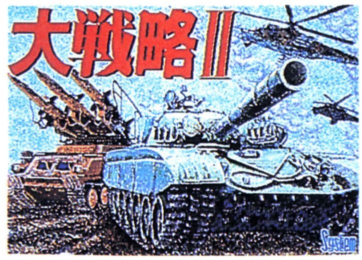
"大戦略II"はこんなに変わった!

"大戦略"の内容を煮つめ直して、さらにスパイシーなミシュレーションゲームになった"大戦略II"。いったい、どのあたりがスパイシーなのかというと、それはもう、これから12ページにわたって繰り広げられるあたりが、スパイシーにしてスパルタンなのである。

で、何がスパルタンなのかというと、グレードアップした戦闘画面、63種類もの兵器のオンパレード、一挙に64の味方部隊を掌握して部隊の合流や分散までやってのけちゃうところが、スパルタンにしてスパルタカスなのだ。

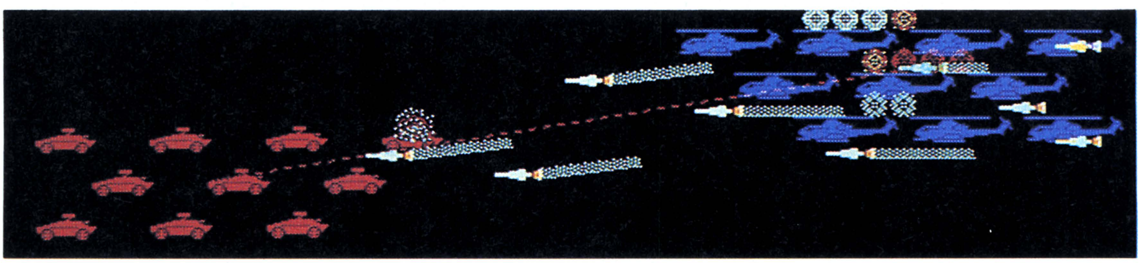
そいでもって、どうすればローマ軍相手に3勝もしてしまうスパルタカスのような優秀なコマンダーになれるのかと聞かれたら、ログイン編集部はこう答えよう。「ゲームをガンガンやってみようぜえ」と。

大切なのは、自国の陣営を知り、敵を知り、マップを読むことだ。この3つの基本も修得していない人が、"戦略"についてウンチクをたれるのは10年早いとは、誰もいっていない。タレたい人は気の済むまでタレてくれて、いっこうにかまわないぞ。でも、このゲームは4人までのプレイヤーに対応しているんだから、どーせタレるんなら、大人数でタレたほうが面白いのだ。



⬆これが"大戦略II"、メインタイトル画面写真の『アタリは画面罫』バージョンなのだ。

1 戦闘──敵だって黙っちゃいないぜ



⬆これが噂の"リアルファイティングスクリーン"だ。戦っているのは、ソビエト軍(赤)のBRDM-2とアメリカ軍(青)のヒューイコブラ。この戦闘は約3秒で終了。ヒューイコブラの対戦車ミサイルの前に、BRDM-2、7台が敗れ去った。対戦車ミサイルやロケット砲を装備した攻撃用ヘリコプターにとって、装甲車輛への攻撃(反撃)は赤子の手をひねるも同然。ただし、地形や経験値の条件が同程度の場合だよ。これをお忘れなく。

自分の部隊と敵の部隊が接触したらば戦闘開始だ。

前作"大戦略"での戦闘は、攻撃をしかけた側を先攻として交互に1機ずつ戦いを消化していくというパターンだったよね。これもこれで、けっこう目を楽しませてくれるところがあったんだけど、やっぱりツウにとっては何かもの足りない。

そこで"大戦略II"は、リアルタイミングな反撃方式をひっさげてのご登場とあいなったわけだ。

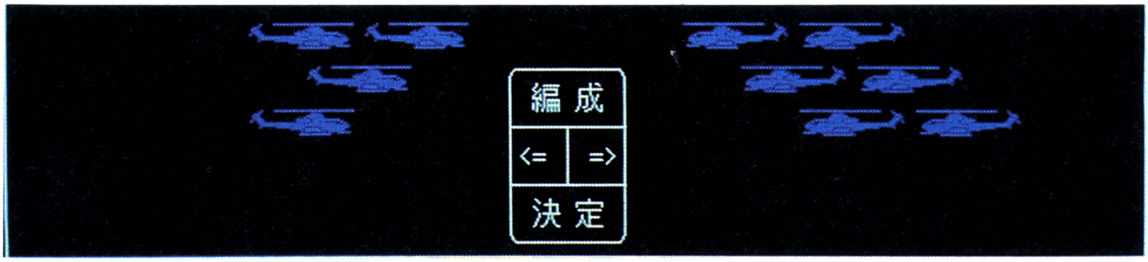
上の画面写真、"リアルファイティングスクリーン"を見てちょーだいな。スゴイぜ、こいつは！　なんてったって、敵味方の双方同時攻撃だもんね。こういうのを待っていたんですよ、私たちは。いや、ホントに。

前作に比べて、より派手に、リアルになったアニメーション効果。まさに、空対空ミサイルが、迫撃砲弾が飛び交うのだ。また、同時攻撃によって戦闘時間も大幅に短縮されたことも特長としてあげておこう。

いいことずくめの戦闘モードだけど、ちょっと気になるところもあるのだ。部隊を構成するユニットに損害を与えても(逆にこうむっても)、そいつはモクモクと煙を吐くだけで消滅してくれなーい。うーん、残念だなあ。

システムソフトの〝大戦略II〞開発スタッフにこのことを尋ねたら、「機体を消すのはプログラム上、たいへんなことなんですよ。へへへ」とのこと。次の攻撃時には当然、やられた機体はいなくなってるんだし、要は慣れだな。

2 部隊編成—合流と分散を効果的に



⬆合流は、同じ種類のユニットの間でのみ行なわれるのだ。また、合流によって1部隊のユニット数を10（大型機は6、艦船は1）より多くするなんてことはできない。合流した部隊は、そのフェイズの行動終了となる。分散のほうは、移動の変形と考えているので、分散したい場所に移動するための移動力が残っていなかったら、目的は遂行できない。侵入できない場所(地形)への分散も当然ながら、不可能なのだ。

よりリアルなゲーム展開を自慢する〝大戦略II〞の特長がここにも現われている。

戦いを続けていると、前線で戦力の不足している中途半端な部隊がたくさん出てきたりする。そこでこれらの部隊を立て直すために使うのが、新コマンドの「合流」だ。失ったユニットを補うにはこれしか方法がない。

前作では、たいへん便利なことに、「補給」をすると消費した燃料、弾薬とともに、ユニットの損失も補充してくれたんだけど。ま、世の中にはそんなに気前のいい補給部隊や基地はありませんってことだよな。リアル〜。

さあ、ためしに編成し直す部隊同士を隣接させて、「合流」コマンドを実行してみようではないか。

上の画面写真は、アメリカ軍のヒューイコブラが部隊編成をし直しているところだ。合流すると、燃料と弾薬、それに経験値は平均化されてしまう。また、双方の部隊に所属するユニットの数が違う場合は、1ユニットあたりの平均をとって各ユニットに配分されることを覚えておかなければならない。画面には、編成モードのウィンドウのほかに、2部隊の燃料・弾薬表と経験値グラフが表示されるので、これらの数値の変化を見ながらユニットを動かすのがセオリーだ。

ひとつの部隊をふたつに分けるコマンド、「分散」も「合流」と同じ要領で行なう。最前線での部隊の分散は、ある程度経験値を稼いでいる部隊でやらないと、あっという間に犬死にとなるぞ。

3 手持ちの駒—最大64部隊を指揮

〝大戦略〞でひとつの陣営(国)が指揮できる部隊の数は32だった。それが、今回は一挙に倍増して64部隊に。

ひえー、64部隊なんて多すぎだ、なんて声を上げる人も、一度プレイしてみればその数が決して多とはいえないことに気がつくハズ。

第1に、兵器の種類が大幅に増えている（詳しくは208ページを見てね)から、各部隊の役割を細分化してやることができて大助かりなのだ。少ない部隊をフル活用して、攻めも守りもこなすなんてたいへんだもんね。サッカーやバスケットボールの試合のように、各員が明確な目的を持ってフィールドの全域をカバーしながら進撃していくのが美しいな。



⬆部隊表から、次に動かす部隊を決めるのも可。ハイライトバーを移動させて RETURN だ。

第2は、前ページの戦闘のところで少し触れたスピーディーな同時攻撃のアニメーション効果にある。

戦闘は一瞬にして終わってしまうのだから、全軍を進撃させるにしても思ったほど時間はかからない。どうしても遅い！　という人は、PLAY SPEEDをFASTにして、戦闘画面をカットしてしまうのがベターだよん。

4 生産―東西両陣営計63種の兵器

またまた、これははっきりいってスゴイ！　西側、東側の最新兵器が全部で63種類も用意されているのだから。戦闘機に対空車輌、艦船など最新鋭のスーパーウェポンズを戦局に応じて生産し、前線に送り出すのだ。

「生産」をするには、従来どおり軍事費と、今回は新たに工業力が必要。軍事費は本国の、そして占領した都市から、工業力は本国と占領下にある工場から手に入るぞ。

「生産」のコマンドを使うと、〝生産全体図〟が現われる。〝生産全体図〟には、その陣営が生産可能な兵器の名前と現在の予算及び工業力で作れる機数を表示。ビギナーは、いろんな兵器をどんどん生産して戦闘に投入してみるべし。そうすれば、おのずとそれぞれの特徴が見えてくるのだ。特徴をつかんでしまえば、部隊間の作戦も立てやすくなるってもんだ。

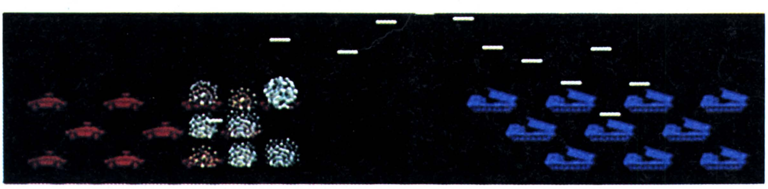


⬆これはアメリカ軍の〝生産全体図〟だ。ヒジョーに嬉しいことに、ユニットは１機単位で作れる。

ユニットが生産できるのは、首都と首都に隣接する６ヘックス、本国領内の都市、港、工場、空港のみ。

話は変わるけどＦ－14トムキャットやＦ－18ホーネットが RETURN １発で作れちゃうなんて気持ちいいなー。でも、ゲームの中でも金（軍事費）と甲斐性（工業力）が必要だなんてかなぴーぜ。

5 長距離射撃―こりゃいけまっせ



⬆間接攻撃では着弾地点がそれて誤射になる場合がある。それた地点に別の部隊がいたときは、たとえ味方であっても攻撃されちゃうのだ。タマが正確に到達する確率は、ミサイル90パーセント、カノン砲80パーセント、ロケット弾60パーセント。またロケット弾は、〝リアルファイティングスクリーン〟を飛び出して放物線を描きながら標的に向かっていく。なかなかオシャレなのだ。



⬆目標、BRDM-2。近くにいる敵への攻撃ほど、当然ながら命中率は高くなるのだ。

〝大戦略II〟では、隣接する敵に対して行なう攻撃を直接攻撃という。普通の攻撃をわざわざ「直接」と表現するからには、「間接」ってのもありそうなもんだ。でもって、やっぱりあったのだ、期待どおりに！

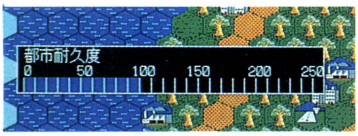
間接攻撃は２ヘックス以上離れた敵に加える攻撃のことだ。この場合、防御側は反撃に出ることができないから一方的な戦闘になって、しかけた側にとってはたいへん都合がおヨロシイ。ただし、間接攻撃をする部隊は、長距離射程の武器で隣接している敵部隊への攻撃は不可能だから気を付けよう。懐に飛びこまれたらヤバイぞ。単独での行動は慎まなければならないのだ。

長射程距離の武器を誇る部隊は、対空車輌と自走砲、それに艦船と一部の戦闘機、戦闘工兵だ。中でも東側の繰り出すSA4ガネフとSA6ゲンフルは強力。ガネフの地対空ミサイルは〝大戦略II〟で唯一、７ヘックスの長射程を持つ。ゲンフルはそれに次ぐ６ヘックスだ。それにつけても、気になるのは命中率。ソビエト製の割には、やけに当たるのだ。これが。うーん、西側にとっては大きな脅威。

逆になさけなくなるのがトムキャットの空対空ミサイル。ま、当たりすぎないのはゲームバランスってヤツかな。

これらの部隊を最前線に配備して前進の足がかりを作るもよし、本国に配備して押し寄せる敵を水際でたたくもよし。どちらにしても、勝敗の大きなカギを握っているのは確かなのだ。

6 移動──部隊間の連携プレーだ



☗これが〝都市耐久度〟表だ。普通は「占領」を完了するまでに2ターンほどかかるのだ。

〝大戦略II〟のすべての作戦行動は、この「移動」から始まる。必要な部隊を必要な時に必要な場所へ移動しなければ、作戦はスムーズには運ばないのだ。

各部隊は、ユニットの種類によってそれぞれ固有の移動力を持っている。プレイヤーは自分のフェイズ（順番）に、必要な部隊をその移動力の範囲内で移動させていく。各部隊が移動できるのは、1フェイズ内1回のみ。

ツウのための〝大戦略II〟は、「移動」の面でも新しい手法を投入しているぞ。これまで、地上部隊は他の部隊が留まっているヘックスを通過できなかったんだけど、今回はそれがＯＫ。でも、それはあくまでも通過だけの話であって、「乗車」コマンドを使った輸送用ユニットを除いては、同一ヘックス内にふたつ以上の部隊が留まるのは不可だ。

そして、進軍させるときに忘れてはならないのが「補給」だ。補給を受けた部隊は、燃料と弾薬が満タンになって、再び元気よく進み、戦えるようになる。

地上部隊は都市で、航空部隊は空港で、艦船部隊は港で補給が受けられる。また補給隊を出動させれば、地上部隊はもちろんのこと、垂直離着陸機やヘリコプターにも補給ができるんだから、これは便利だ。それに〝II〟には補給機なんてのも登場してしまって、ヘリコプターを除く航空部隊を相手に、空中給油っつー離れ業もご披露してくれるのだ。カッコイイ限りではないかっ！

でもって、もっとカッコイイことに、補給可能な位置にいる部隊は「武装」のコマンドで、装備する武器を変更できるのだ。ここで適切な判断をもって行動しないと、後で泣きを見るのはいうまでもないだろう。

自分の部隊がどこにいても、補給や武装交換が簡単に行なえるように、また軍事費と工業力のアップのために、中立及び敵の都市、工場、空港、港をどしどし占領することをおススメする。



☗「武装」をセレクトするとこの表が現われる。Ｐ（パック）１からＰ４まであるのだ。

「占領」のコマンドが使えるのは、歩兵部隊と戦闘工兵だけ。占領したい場所にどちらかの部隊を「移動」させて、「占領」行動に移れば、都市なら都市の耐久度を下げられる。耐久度が０になったら、そこはもうキミの占領下だ。

あっ、ひとつ忘れていたんだけど、〝大戦略II〟ではマウスも使えるんだよねー。これはたいへん便利モノなのだ。



☗画面右側に出ているのがマウス用メニュー。バスマウス、シリアルマウスの両方に対応。

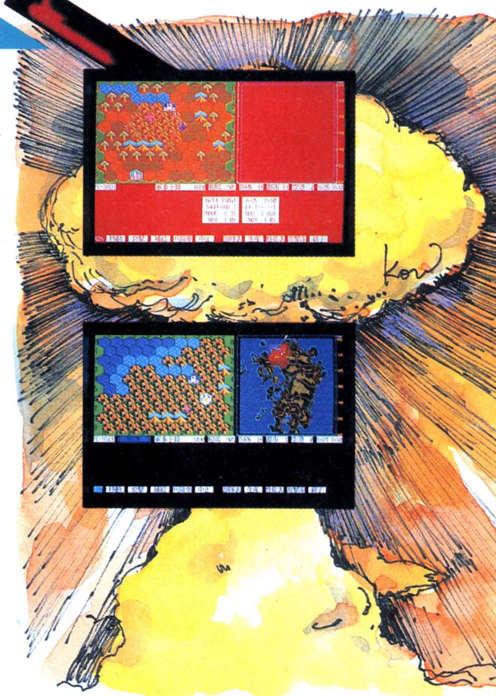
天誅！

右の画面写真は、昨年発売されて好評を博した〝大戦略パワーアップセット〟のものだ。でも、何やらいつもとは様子が違うマップ。そう、落ちたのだ。「核」が……。

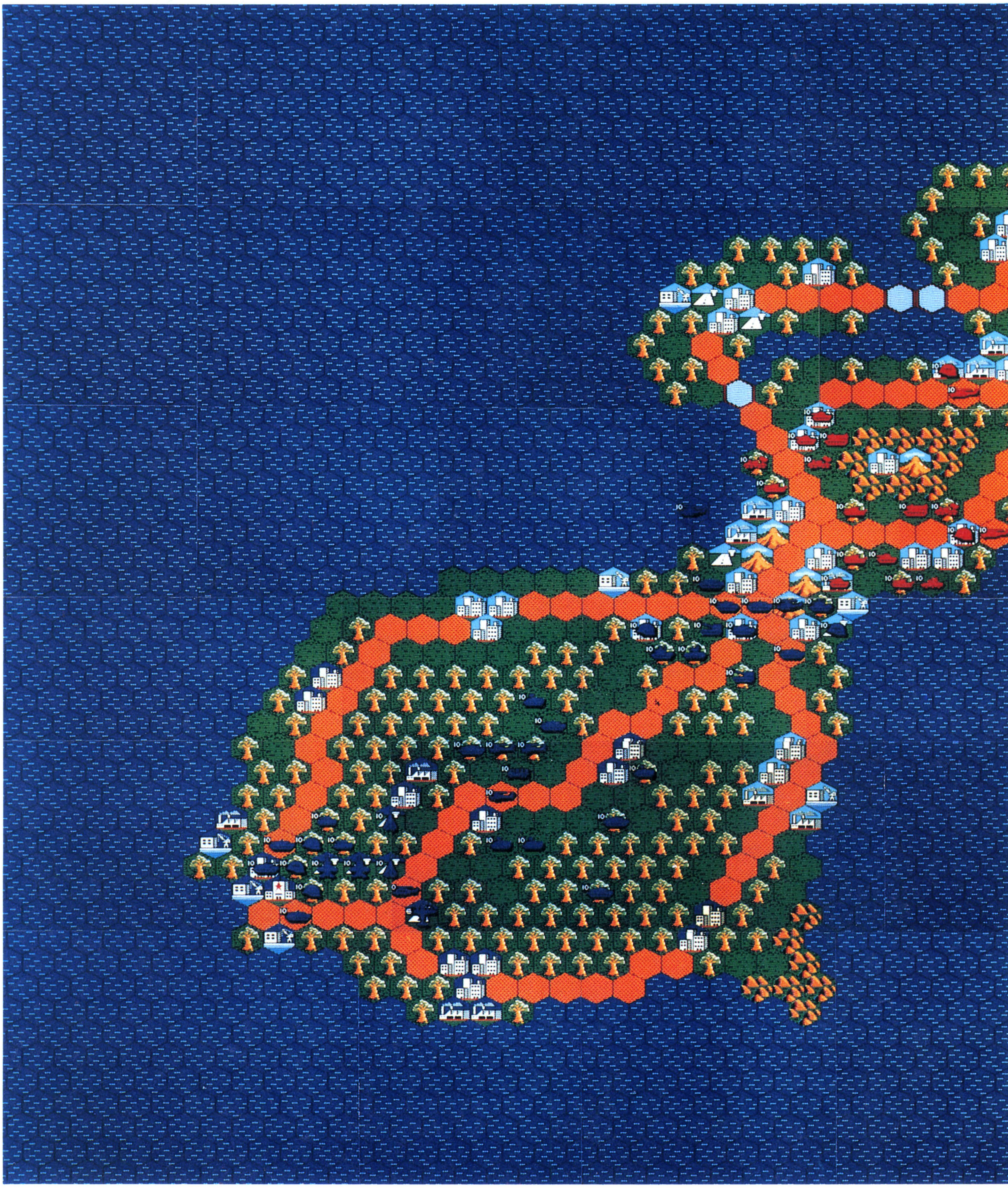
これは、パワーアップセットをコピーした人への「報復」である。初めは何事もないかのようにゲームは進行していくけれど、10ターンを越えたあたりでそれは生産されるのだ。忍び寄る恐怖……。

攻撃を受けたプレイヤーの陣営は、ご覧のとおり首都を残して荒廃した土地に変わってしまうのだ。一瞬にして首都が消滅して、GAME OVERというならまだしも、首都だけが細々と生き残るというところがスゴイ。コピーした人は、「ああ、オレが間違っていたんだなー」と反省しながら、はっきりした戦いの結果を見ぬまま、自らの手でパソコンの電源をOFFしなければならない。コピーなんてムナしすぎるぜ。「核」を出しちゃうあたり、ちょっと過激かもしれないけど、違法行為にさえ走らなければ、こんな恐ろしいモノは見なくてすむのだ。みんな、平和に大戦略しようじゃないか。

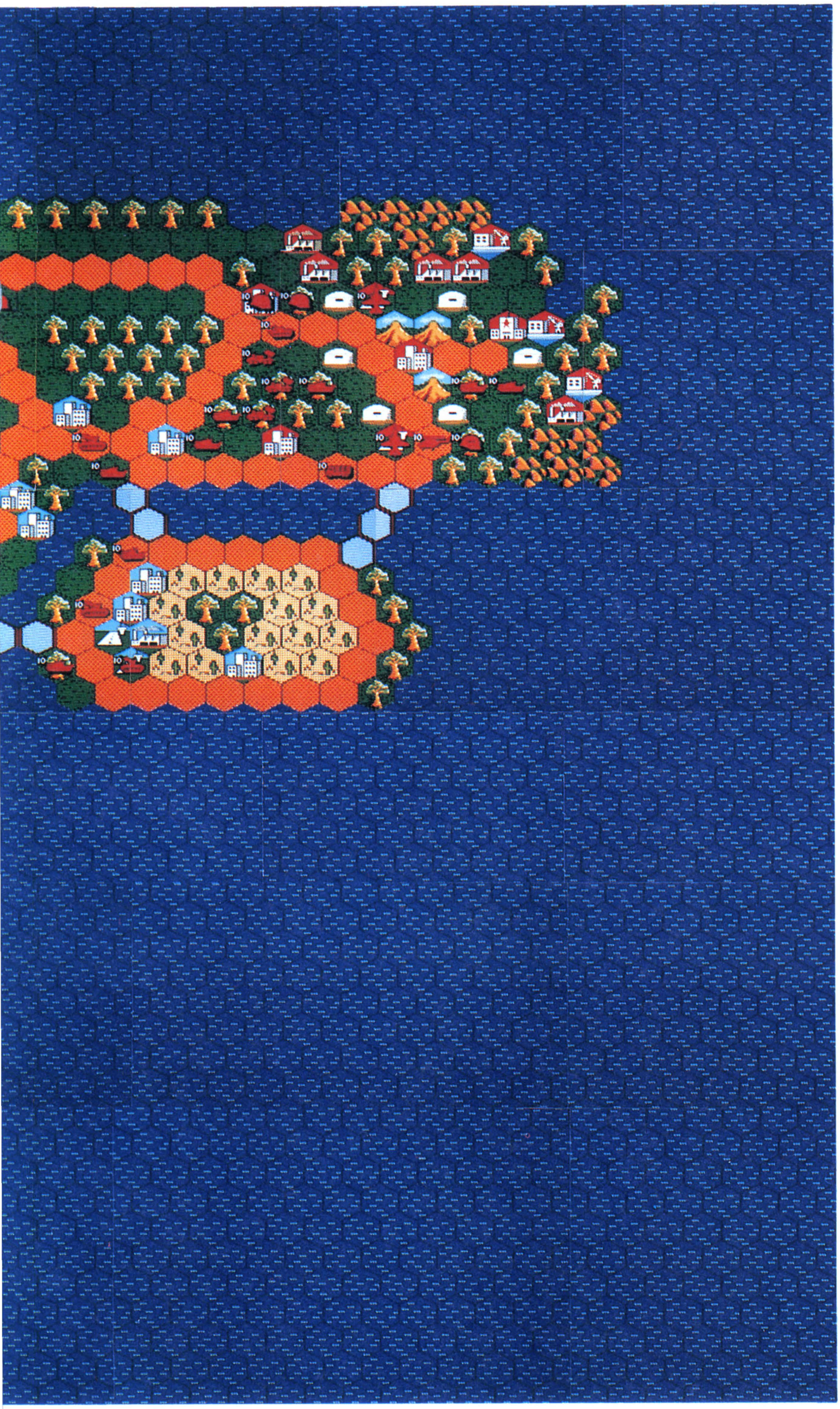
おーい、埼玉県の角谷クン、これは禁断の秘技じゃないんだぞーっ！



大戦略II版 〝アイランド・キャン



ペーン+"を探る!!



段階的に視野を広げるのが上達の早道かもしれないゾ

ゲームディスクを起動させて、RAMディスクとマウス（もしくはキーボード）の設定をすませたら〝大戦略II〟の始まりだ。ここでは、大戦略ファンにはもうおなじみの〝アイランド キャンペーン+(プラス)〟を入門用マップとして紹介しよう。

メニューの「LOAD」または「IMAGE」から〝アイランド キャンペーン+〟のマップをロード。そして「START」で、もう準備は完了。カッコンカッコンと読み込んでいる間、じっと待つのだ。

目の前に蜂の巣のようなヘックス画面が現われたときは、びっくり仰天！最初から、軍事費は50,000、工業力は20,000なのだから。これなら、ヘリ空母だっていきなりバンバン造れちゃう。

で、部隊の配置はいったいどうなっているのかと見てみれば、ゲゲッ、既に敵部隊と接触しているではないか。そう、この状況では、〝大戦略II〟の持つ機能のすべてを即座に試すことができるといっても過言ではない。初心者相手に、まどろっこしいことは一切抜き、といったシステムソフトの姿勢には頭が下がってしまうのだ。

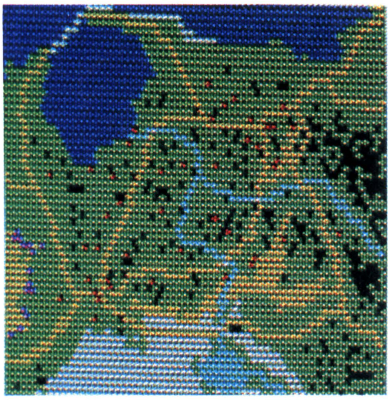
よーし、その親心にこたえて、ひとついってみようぜ。まずはヘックス画面をよーくながめて、今の状態を把握すること。あちらこちらに散らばっている部隊を頭の中で整理して、方面部隊としての見方を立てるのだ。

初めは、各方面部隊単位の戦術を考えればイイ。その単位での戦闘を数多くこなしていくうちに、方面部隊間の連携作戦(プレー)の必要性と方法を覚えてしまうものなのだ。そして、だんだんと戦闘が広い視野で見えてくるようになればしめたもの。戦闘に、占領と補給、生産などを加味して考え、自軍をバランスよく操ってほしい。

それらが自由自在になった頃には、敵軍の次の動きを読む力も備わっているハズ。敵部隊に対して、ムダのない反応を示したいものだ。ま、これがいわゆる、〝大戦略〟つーヤツなのだな。

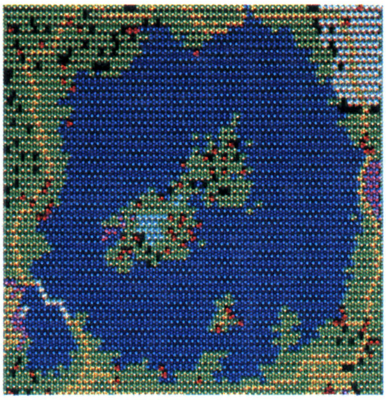
“大戦略II”のMAPたち

War in the State



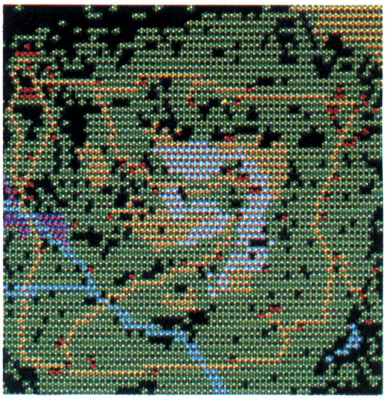
⬆2陣営対抗のマップ。双方の首都はあまり離れていないので、比較的戦いやすい。マップ上の赤いドットは、都市や工場などの建物だ。

FIRST CONTACT



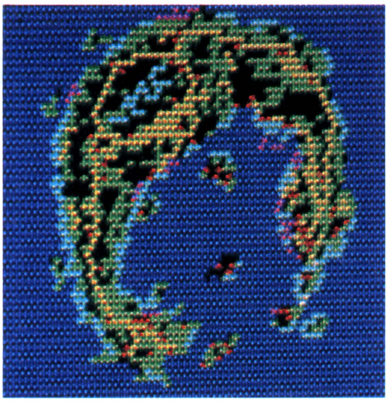
⬆4陣営対抗。湖の小島には、ブルー、レッド、グリーンの3軍がひしめき合う。周囲の陸地は、既にイエロー軍の占領下にあるのだ。

OPERATION 3



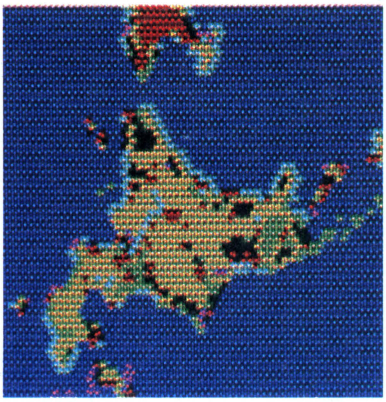
⬆3陣営対抗。山と川によって領土が分かれている、典型的な欧州型のマップ。地上部隊の派手な活躍が期待できるぞ。とにかく広いマップなのだ。

ケッセン バナナキョウワコク



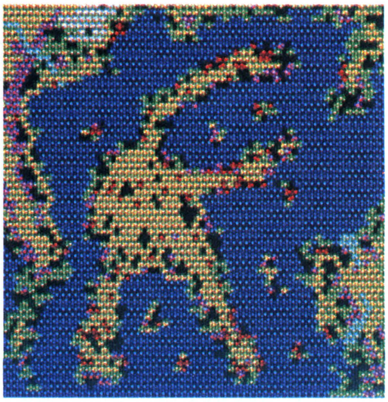
⬆2陣営対抗。東と西の岬に、それぞれの首都がある。敵が目と鼻の先にいて、すぐに決着がつきそうな感じなんだけど、実はなかなかどーして……。

RED BEAR 2



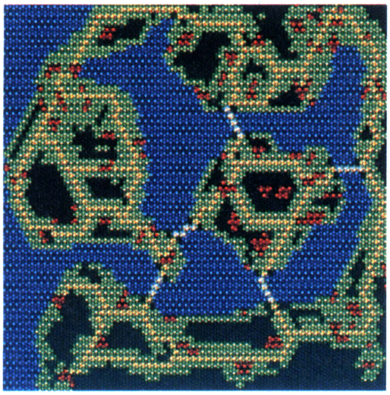
⬆2陣営対抗。プレイしてみると、思ったほどマップは広くない。自衛隊でプレイする人には、忍耐力が要求されるのだ。

FAIRY DUST



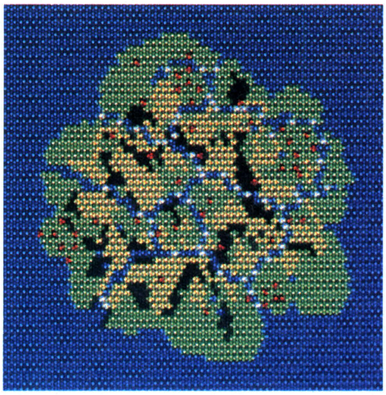
⬆4陣営対抗のマップ。中央の島に4軍の首都がある。4つの半島にそれぞれ陣営を持っているのだ。まわりの陸をどう使うかが、カギになる(?)。

Battle of 5 lakes



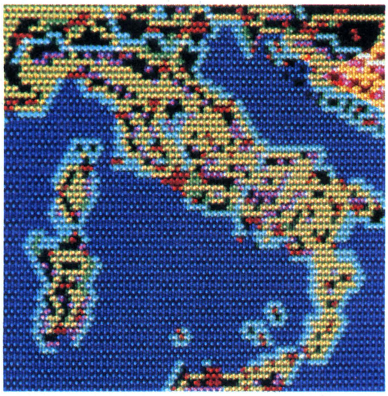
⬆4陣営対抗。かなりクセのありそうなマップ。真ん中の島とその西側の島、そして北側と南側の半島に4軍の首都が置かれているのだ。

thy sea



⬆4陣営対抗。海、山、森と相当入りくんだマップになっている。どの軍も陸から隣国を攻めるには橋を渡らなければならない。首都は東西南北に。

Pax Romana



⬆3陣営対抗。北からはレッド軍が、南のシチリア島からはイエロー軍が攻めてくる。果たして、ローマを守りきることができるか？

ためになる陣営別部隊編成表

アメリカ軍

- F4E ファントム / F-14 トムキャット / F-15 イーグル / F-16C
- シーハリアー
- A4スカイホーク / A10 / F/A18 ホーネット
- ヒューイコブラ / アパッチ / UH-60
- B-52
- 補給機 / 輸送機

- MIEI / M60A3
- M247ヨーク / ローランド2 / ホークM548
- M901TOW / ブラッドレー
- M109A2 / MLRS
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- ヘリ空母 / 護衛艦 / 揚陸艦

●ご存知、世界最強の軍隊。航空部隊と地上部隊のゴーカなラインナップに注目されたし。中でもF-18とヒューイコブラはお買い得だ。

ソビエト軍

- MiG-21 / MiG-23 / MiG-29 / MiG-31
- フォージャー
- Su-17 / Su-24
- ハインド / Mi-8 ヒップ
- バイソン
- 補給機 / 輸送機

- T-62 / T-72
- ZSU23シルカ / SA4 ガネフ / SA6 ゲンフル / SA8 ゲッコー
- BRDM-2 / BMP-1
- SAU-122 / BM-21
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- ヘリ空母 / 護衛艦 / 揚陸艦

●戦闘機ミグ・シリーズと、対空車輌の顔ぶれがスゴイ。西側の航空部隊には、SA4ガネフとSA6ゲンフルをぶつけるのが有効(かな)。

NATO軍

- F4E ファントム / F-15 イーグル / F-16C / トーネード
- シーハリアー
- A4スカイホーク / 三菱F-1
- ヒューイコブラ / UH-60
- バルカン
- 補給機 / 輸送機

- レオパルド2
- ゲパルト / ローランド2 / ホークM548
- ヤグアル2 / マルダー
- SP-70
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- ヘリ空母 / 護衛艦 / 揚陸艦

●NATO(北大西洋条約機構)軍は、2大列強と比べると見劣りするが、戦闘機部隊はなかなかの充実ぶりなのだ。

ワルシャワ条約機構軍

- MiG-21 / MiG-23 / MiG-29
- フォージャー
- Su-17
- ハインド / Mi-8 ヒップ
- バイソン
- 補給機 / 輸送機

- T-62 / T-72
- ZSU23シルカ / SA4 ガネフ / SA6 ゲンフル / SA8 ゲッコー
- BRDM-2 / BMP-1
- SAU-122 / BM-21
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- ヘリ空母 / 護衛艦 / 揚陸艦

●地上部隊のパワーがウリのワルシャワ条約機構軍。現在、加盟しているのはソビエト、東ドイツ、ブルガリアをはじめとする7ヵ国。

自衛隊

- F4E ファントム / F-15 イーグル / 三菱F-1
- ヒューイコブラ / UH-60
- 輸送機

- 74式
- ゲパルト / ホークM548
- M109A2 / 75式130M
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- 護衛艦 / 揚陸艦

●三菱F-1、74式戦車、75式130M自走砲と国産兵器がいっぱいの自衛隊。値段もそれほど高くなく、お求めやすくなっている。

イスラエル軍

- F4E ファントム / F-16C / クフィル
- A4スカイホーク
- ヒューイコブラ / UH-60
- 輸送機

- メルカバ / M60A3
- M247ヨーク / ホークM548
- M109A2
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

●なぜか、"大戦略II"にはイスラエル軍が導入されているのだ。ここはやっぱり、戦闘機クフィルと戦車メルカバを使って攻めてみたい。

西ドイツ軍

- F4E ファントム / トーネード
- A4スカイホーク
- ヒューイコブラ / UH-60
- 輸送機

- レオパルド2
- ゲパルト / ローランド2 / ホークM548
- ヤグアル2 / マルダー
- SP-70
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

- 護衛艦 / 揚陸艦

●西ドイツ軍も、レオパルド2、ヤグアル2、マルダーなど、自国生産の兵器が多くて面白い。トーネードは、英、伊との共同開発だ。

東側諸国軍

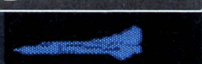
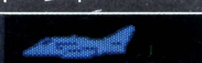
- MiG-21 / MiG-23
- Su-17
- ハインド
- 輸送機

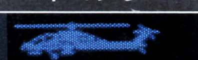
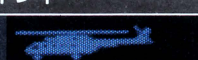
- T-62
- ZSU23シルカ / SA6 ゲンフル
- BRDM-2 / BMP-1
- BM-21
- 補給隊 / 輸送トラック / 工作部隊
- 歩兵部隊 / 戦闘工兵

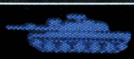
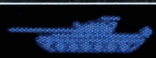
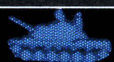
- 揚陸艦

●ビギナーにとって、これほど気持ちのいい敵はいない。でも東側は、どこも地上部隊が戦略のカギになっているのだ。あなどるな。

必見、生産兵器一覧表なのだ

名　　称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナンバー(1/2/3/4)	価　格	工業力	生産陣営
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(4/0/0/2) S爆弾・①・(0/3/2/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	180	30	米国、NATO、自衛隊、西独、イスラエル
F4Eファントム		西側のベストセラー戦闘機。武装を交換することによって、対空攻撃にも対地攻撃にも使用できる。価格的にもそれほど高くなく、全体的に、たいへんバランスがとれている。大量に配備するには一番手頃だ。ゲーム中では西側主力戦闘機となるだろう。			
	14	S機関砲・①・(6/6/6/6)、AAMミサイル・①・(2/8/0/4) AAMミサイル・⑥・(4/0/6/0)、タンク・⓪・(0/1/1/2)	400	40	米国
F-14トムキャット		アメリカ軍の戦闘機ユニットとしては、唯一6ヘックスまでの間接攻撃ができるAAMミサイルを搭載することができる。航空ユニットの攻撃には絶大な威力を発揮するが、地上、艦船ユニットの攻撃には向かない。戦闘機の中では一番高価なのが欠点。			
	14	S機関砲・①・(6/6/6/6)、AAMミサイル・①・(8/2/0/4) S爆弾・①・(0/2/4/0)、タンク・⓪・(0/2/0/1)	350	40	米国、NATO、自衛隊
F-15イーグル		世界最強の戦闘機といわれているとおり、ゲーム中でも最強。武装の交換で、対地攻撃にも使用することができる。しかし、このユニットの一番の特長は、その優れた対空攻撃力にある。高価だが、アメリカ、NATO、自衛隊を担当したら、ぜひ配備したい。			
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(4/0/1/2) S爆弾・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	250	35	米国、NATO、イスラエル
F-16C		F4Eファントムより優れているが、イーグルより少し劣る、中間的性能を持った戦闘機。特にずば抜けた特長は持っていないが、全体のバランスはとれている。価格もそれほど高くないので、数部隊配備し、一般的な防空に当たるのに向いているのだ。			
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(4/0/0/2) S爆弾・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	180	30	NATO、西独
トーネード		NATOと西ドイツが配備する、ヨーロッパで開発された戦闘機。対空攻撃、対地攻撃と、多目的に使用することができる。性能は、それほど高くないが、価格が手頃なので、大量に配備したり、資金があまりないときにはおすすめ。			
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(4/0/0/2) S爆弾・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/1)	160	30	イスラエル
クフィル		イスラエルが開発した戦闘機。F4Eファントムやトーネードとは、武器の積載量で若干劣るが、性能的にはほぼ同じである。価格が安いので、資金のあまりないゲーム序盤では、かなり有用。しかし資金に余裕ができたら、もう1クラス上の戦闘機が欲しい。			
	12	S機関砲・①・(3/3/0/3)、AAMミサイル・①・(4/0/0/2) S爆弾・①・(0/1/0/0)、タンク・⓪・(0/0/0/1)	120	20	ソ連、ワルシャワ、東側
MiG-21		東側の標準戦闘機。ユニットのシルエットや装備を見ると、どうしても古さを隠しきれないといった感がある。超特価ともいえるお値段で、とてもうれぴーのだが、緊張した局面ではやはり使う気にはなれない。支援機として後方部隊に配置してみようか……。			
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(6/0/0/2) S爆弾・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/1)	180	30	ソ連、ワルシャワ、東側
MiG-23		東側陣営の主力戦闘機。コストパフォーマンスにたいへん優れている兵器のひとつ。F4EファントムやF-16Cの迎撃に当たらせても、それらと遜色なく戦える。武装交換でパック1を装備すれば、空対空ミサイルを6回も使えるのだ。			
	14	S機関砲・①・(6/0/0/6)、AAMミサイル・①・(4/0/0/2) タンク・⓪・(0/0/0/2)	300	40	ソ連、ワルシャワ
MiG-29		東側の最新鋭戦闘機。高価なだけあって(それでもF-14やF-15よりも安い)、移動力、防御力、攻撃力ともに高いレベルでまとまっている。燃料の搭載量がやや少ないようなので、遠出をするときにはD.タンクをお忘れなく。			
	15	AAMミサイル・①・(2/0/6/4)、AAMミサイル・⑤・(4/4/0/0) タンク・⓪・(2/0/0/2)	350	40	ソ連
MiG-31		航空機の迎撃を主任務とするソビエトの戦闘機。このゲームの中では最高の移動力(15ヘックス)を誇る。トムキャットと同様、長距離射程の空対空ミサイルを装備する。5ヘックスまでの間接攻撃が可能なのだ。			
	11	S機関砲・①・(4/4/0/4)、AAMミサイル・①・(2/0/2/0) ロケット弾・①・(0/2/2/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	180	30	米国、NATO
シーハリアー		イギリスで開発された、垂直離着陸型戦闘機。対空、対地の両方に使用できるが、普通の戦闘機と比較すると、性能的にはやや劣る。しかし、このユニットの一番の特長は、ヘリ空母に搭載でき、補給隊で補給できることだ。空港の少ないMAPでは、有用なユニット。			
	11	S機関砲・①・(4/2/2/2)、AAMミサイル・①・(2/0/2/0) ロケット弾・①・(0/2/0/1)、タンク・⓪・(0/0/1/1)	140	20	ソ連、ワルシャワ
フォージャー		東側の垂直離着陸機。シーハリアーに比べると性能的には少々劣るが、価格はかなり低め。垂直離着陸機は、空港以外の補給隊、ヘリ空母からも補給を受けることができるので、空港が少ないときはもちろん、海が多いときにも重要な主力航空ユニットとなる。			
	10	S機関砲・①・(3/3/3/3)、S爆弾・①・(2/0/0/1) AAMミサイル・①・(0/2/0/1)、ロケット弾・①・(0/0/2/0)	120	20	米国、NATO、西独、イスラエル
A4スカイホーク		アメリカ海軍が生み、西側各国で使用される攻撃機。攻撃機ではあるが、ある程度航空ユニットに対する戦闘能力を持っている。価格が安いので絶対的な攻撃力はそれほど高くない。やはり、資金の少ないゲーム序盤ではなかなか有用。			
	9	B機関砲・①・(4/4/4/4)、S爆弾・①・(4/2/2/2) ロケット弾・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	180	30	米国
A-10		地上部隊の襲撃専門の攻撃機で、その攻撃力は、かなり強力。武器の搭載量も多く、連続した攻撃もこなすことができる。しかし、対空攻撃はほとんどできないので、敵の戦闘機の動きには十分注意が必要だ。価格はそれほど高くない。			
	13	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(1/4/1/2) S爆弾・①・(3/0/2/0)、ロケット弾・①・(0/0/1/2)	200	35	米国
F/A-18ホーネット		地上ユニットに対しても、航空ユニットに対しても攻撃のできる戦闘機。F4Eファントムと比較すると、やや地上ユニットに対しての攻撃力で勝り、航空ユニットに対しての攻撃力で劣るといったところ。ただし、価格は少々高めだ。			

名　称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナンバー(1/2/3/4)	価　格	工業力	生産陣営
	12	S機関砲・①・(4/4/4/4)、AAMミサイル・①・(0/2/0/1) S爆弾・①・(2/0/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/1)	170	25	NATO、自衛隊
三菱F-1	名前からも分かるとおり国産の戦闘機。この戦闘機も、武装交換により、地上のユニットにも、航空ユニットにも攻撃をすることができる。バランスはよいのだが、絶対的な攻撃力はそれほど高くない。価格が安いので、資金の少ないときにオススメだ。				
	14	S機関砲・①・(4/0/0/4)、S爆弾・①・(2/0/0/1) タンク・⓪・(0/0/0/1)	150	25	ソ連、ワルシャワ、東側
Su-17	東側の標準攻撃機。性能は、西側のスカイホークといい勝負だ。1度離陸すれば、無給油で45ヘックスの飛行が可能ということで移動力は申し分なく、武装交換してD.タンクを装着すると、航続距離はさらにのびる。				
	14	S機関砲・①・(4/4/4/4)、S爆弾・①・(4/0/1/2) AAMミサイル・①・(0/2/1/0)、タンク・⓪・(0/0/1/2)	180	30	ソ連
Su-24	東側の標準攻撃機。航続距離は60ヘックスと、Su-17より長く、D.タンクを2つ装着しておけば、さらに30ヘックスを移動できる。いわゆる長距離攻撃機なわけだが、防御力が低いため、遠出させるとだんだん心配になってくるユニットなのだ。				
	10	B爆弾・⓪・(5/0/0/0)、S機関砲・①・(4/4/0/0)	600	70	米国
B-52	敵の都市、工場、空港、港等を爆撃をするための部隊。この部隊は、アメリカ軍専用で、大量の爆弾を搭載することができる。爆弾は、敵部隊に対する攻撃力はない。価格も非常に高いので、配備はお金の余裕があるときにするしかないね。				
	10	B爆弾・⓪・(2/0/0/0)	600	70	NATO
バルカン	イギリスが開発した大型爆撃機。エイのような翼を持つその姿は圧巻。対空兵器を装備できないうえに、防御力も低いので、戦闘機を護衛につけてやらなければならない。東側のバイソンと比べると、移動力において勝っている。先手必勝爆撃パターンを作るべし？				
	9	B爆弾・⓪・(2/0/0/0) S機関砲・①・(6/6/0/0)	500	60	ソ連、ワルシャワ
バイソン	東側の大型爆撃機。爆弾の搭載量が、西側B-52は5であるのに対し、バイソンは2。1回の飛行での爆撃回数が少ないのは残念だが、機関砲が6回も使えるのは心強い限り。値段もやや安めなのだ。				
	9		600	40	米国、ソ連、NATO、ワルシャワ
補給機	航空部隊へ、飛行中に給油することができるユニット。給油はできるが、弾薬の補給はできないので注意。なんの武装もなく、防御力も弱い。価格も安くはなく、特殊なユニットなので、よく考えて配備したい。生産した戦闘機を、早く最前線に送りたいときに便利だ。				
	9		200	40	全陣営
輸送機	地上部隊を1度に2部隊輸送できるユニット。ただし、地上部隊の乗降は、空港に限るという制限が付く。したがって、空港のない場所では使えないが、空港がある場所へは、移動力の低い地上部隊を能率的に運ぶことができるのだ。				
	8	S機関砲・①・(4/4/4/0)、ATMミサイル・①・(2/4/0/0) ロケット弾・①・(2/0/4/0)	50	15	米国、NATO、自衛隊、西独、イスラエル
ヒューイコブラ	アメリカ製の攻撃ヘリコプターで、西側各国に配備される。その地上部隊に対する攻撃力は、かなりのものだ。その威力の割に価格は安い。しかし、航空ユニットに対しては、ほとんど無力で、防御力も低いのでその点に注意してほしいなのだのことよ。				
	7	S機関砲・①・(4/4/4/0)、ATMミサイル・①・(4/8/0/0) ロケット弾・①・(2/0/4/0)	70	20	米国
AH-64アパッチ	アメリカ軍が配備する、最新鋭の攻撃ヘリコプター。ヒューイコブラより、強力なATMミサイルを装備する。その搭載量も多いのだが、価格のほうもやっぱり高いのだ。防御力が低く、移動力もそれほどではないので配備はよく考えて行なうのがモアベターよ。				
	7	S機関砲・①・(4/0/0/0) ロケット弾・①・(0/2/0/0)	20	15	米国、NATO、自衛隊、西独、イスラエル
UH-60	歩兵部隊と戦闘工兵を輸送することのできる西側のヘリコプター。輸送機のように、空港のみに乗降が限られてはいない。ただし平地、砂漠、道路、橋、建物のヘックスにいること。この部隊もロケット砲を装備すれば、攻撃力がかなりアップするぞ。				
	8	S機関砲・①・(4/4/4/0)、ATMミサイル・①・(4/8/0/0) ロケット弾・①・(4/0/8/0)	70	20	ソ連、ワルシャワ、東側
ハインド	東側の攻撃ヘリコプター。この部隊の一番の特長は、攻撃ヘリコプターであると同時に輸送ヘリコプターでもあることだ。しかし、その分価格も高めだ。ただし、攻撃ヘリコプターとして敵を攻撃し、反撃を受けた場合は搭載している部隊も被害を受けるので注意！				
	7	マシンガン・①・(0/4/0/0) ロケット弾・①・(4/0/0/0)	25	20	ソ連、ワルシャワ
Mi-8ヒップ	東側の兵員輸送用のヘリコプター。西側の輸送ヘリコプターUH-60に比べると、価格も高いし、消費燃料も多い。これは、他の部隊全体にいえることだが、東側の兵器は、西側の同じ程度の兵器と比べても、性能的にやや劣るようである。				
	7	砲・①・(8/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	60	20	米国
M1E1	アメリカ軍の最新式の主力戦車。地上部隊に対する攻撃力や、移動力、防御力はたいへんにすぐれている。ただし、価格が、戦車としては高め。戦車は、地上戦の主力となるため、早めに配備し、なるべく素早く最前線に送り込めるようにしておくべきだ。				
	5	砲・①・(7/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	45	15	米国、イスラエル
M60 A3	アメリカ軍のスタンダードな戦車。主砲の威力、搭載量ではMIEIに劣る。また、移動力、防御力の面でも1歩譲る。少々旧式だが、価格は安いので、ある程度数をそろえたいとき、資金が少ないときには向いているぞい。				
	7	砲・①・(8/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	60	20	NATO、西独
レオパルド2	西ドイツ軍の主力戦車。戦闘能力、弾薬の搭載量など、アメリカ軍のMIEIと、ほぼ同じである。防御力は、こちらの方が若干優れている。価格も同じだ。消費燃料は、少し多い。西ドイツ軍を担当したら、やはりゲーム中でも、主力戦車として働かせたいものだね。				

名称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナンバー(1/2/3/4)	価格	工業力	生産陣営
	5	砲・①・(6/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	15	イスラエル
メルカバ	イスラエル開発の戦車。歩兵部隊、戦闘工兵を輸送できる特長を持っている。戦車としての能力も、けっこう高い。輸送トラックや輸送ヘリコプターでは、兵員ユニットを前線まで送り込んだ後は、無用になってしまうけど、その点この部隊は便利だ。				
	5	砲・①・(7/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	15	自衛隊
74式	日本で作られた戦車だ。性能のバランスはよくとれていて、中堅機種といったところか。自衛隊の地上部隊では、主力として十分通用するパワーだ。渡河能力も備えている。				
	5	砲・①・(7/0/0/0) マシンガン・①・(3/0/0/0)	40	15	ソ連、ワルシャワ、東側
T-62	東側の戦車。戦闘力、防御力ともに中程度の性能を持っている。戦車のなかではスタンダードタイプだ。最前線には、T-72を送り込み、この部隊にはその後ろで補助させるような使い方がよいだろう。価格は、戦車の割には安い。				
	6	砲・①・(7/0/0/0) マシンガン・①・(3/0/0/0)	60	20	ソ連、ワルシャワ
T-72	東側の主力となる戦車。T-62よりも、性能的にはかなり強化されているが、当然価格もその分高い。価格的に同じ西側の戦車、レオパルド2やMIEIに比較すると、少し性能的には劣る。東側を担当したとき、その点は戦術でカバーするようにしたいものだ。				
	5	B機関砲・①・(8/0/0/0)	45	15	米国、イスラエル
M247ヨーク	アメリカの新鋭対空車輌。アメリカ軍の他、イスラエル軍でも使用される。機関砲を装備し、航空部隊に対しては、かなりの攻撃力ももっている。自国の部隊に大きな被害が出る前に、敵の航空部隊は、叩き落としておきたいものだ。				
	7	B機関砲・①・(8/0/0/0)	40	15	NATO、自衛隊、西独
ゲパルト	NATO軍と西ドイツ軍、自衛隊で使用される対空車輌。航空部隊に対する攻撃力は強力だが、防御力があまり高くないので、敵が対装甲車用の武器を装備していると、かなりの損害をこうむってしまう。価格的には高くもなく、安くもないといったところかな。				
	7	SAMミサイル・①・(4/0/0/0) マシンガン・①・(2/0/0/0)	40	10	米国、NATO、西独
ローランド2	西側の対空ミサイル車輌。長距離からの攻撃はできないが、搭載するSAMミサイルの威力は抜群。移動力は割合高いが、防御力は低い。すでに占領した土地の駐留部隊としての守りならば、高価な戦闘機部隊など配備しなくても、この部隊で事足りるのだ。				
	5	SAMミサイル・⑤・(3/0/0/0)	40	10	米国、NATO、自衛隊、西独、イスラエル
ホークM548	アメリカで開発され、西側各国で使用される長距離用対空ミサイル車輌。5ヘックスまでの長距離攻撃ができ、威力もあるのだが、東側のSA4ガネフと比べると、射程距離で2ヘックス劣る。この差は数字以上に大きなものがあるが、その分破壊力はこちらが上だ。				
	5	S機関砲・①・(8/0/0/0)	30	10	ソ連、ワルシャワ、東側
ZSU23シルカ	東側の対空車輌。武装は機関砲のみなので、対空車輌とはいえ航空部隊に対する攻撃力は高くない。そのかわり、非装甲部隊にはある程度の攻撃力を持っている。対航空部隊には、防御力は低いが価格が安く、攻撃力にも優れるBRDM-2の方がよいかもね。				
	4	SAMミサイル・⑦・(2/0/0/0)	60	15	ソ連、ワルシャワ
SA4ガネフ	ソビエト軍とワルシャワ軍が配備する、長距離用の対空ミサイル部隊。7ヘックスもの射程距離を持ち、その威力もかなり強力だが、ミサイルの搭載量は2発と少ない。対航空ユニット用に、ぜひ数部隊配備しておきたい。ただし、こまめな補給が必要だね。				
	5	SAMミサイル・⑥・(3/0/0/0)	50	10	ソ連、ワルシャワ、東側
SA6ゲンフル	ソビエトの長距離対空ミサイル車輌。射程距離ではSA4ガネフに一歩譲るものの、移動力とコストパフォーマンスではガネフに勝っているのだ。また、渡河能力もあり。撃破率がかなり高いので、西側の航空部隊は地上隊との連携プレーでもって攻撃にあたったほうがよし。				
	8	SAMミサイル・①・(4/0/0/0)	30	10	ソ連、ワルシャワ
SA8ゲッコー	東側の短距離(直接攻撃)対空ミサイル車輌。1回の移動力は8ヘックス、燃料はFULLで60、そして渡河能力あり、と高い機動性がウリだ。加えて、対航空機の攻撃成功率は80と、かなり高い。機関砲、マシンガンなどの補助武器を搭載できないのが惜しまれる。				
	7	ATMミサイル・①・(6/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	30	10	米国
M901 TOW	アメリカの装甲車輌。攻撃力はブラッドレー、西ドイツのヤグアル2とほぼ同程度。対戦車ミサイルを装備し、川を渡る能力も兼ね備えているのだが、悲しいかな防御力が弱いのだ。				
	7	ATMミサイル・①・(5/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	30	10	NATO、西独
ヤグアル2	西ドイツが開発した対戦車車輌。他の装甲車よりも、やや防御力にすぐれている。ちなみに、対戦車ミサイルを使ったときの撃破率は東側のT-62に対して60パーセント、BRDM-2に対して76パーセント。攻撃力は並といったところか。				
	7	S機関砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0) ATMミサイル・①・(2/0/0/0)	35	10	米国
ブラッドレー	アメリカ陸軍が誇る装甲兵員輸送車。歩兵部隊もしくは戦闘工兵を1部隊のみ乗車させることができる。兵員輸送車ながら、対戦車ミサイル、機関砲も装備しているので、ある程度の戦闘には耐えられる。また、渡河能力も備えている。				
	7	S機関砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(6/0/0/0) ATMミサイル・①・(2/0/0/0)	35	10	NATO、西独
マルダー	西ドイツが開発した装甲兵員輸送車。ブラッドレーと同じく、歩兵部隊または戦闘工兵を1部隊のみ搭載できる。攻撃能力、価格もまたブラッドレーと同じではあるが、残念ながら、マルダーのほうには渡河能力がない。				

名　称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナンバー(1/2/3/4)	価　格	工業力	生産陣営
BRDM-2	8	ATMミサイル・①・(5/0/0/0) マシンガン・①・(3/0/0/0)	20	10	ソ連、ワルシャワ、東側
		ソビエトが開発し、東側各国に配備されている水陸両用装甲車輌部隊。対戦車には威力を発揮するが、防御力が低いので、かなりの反撃をくらってしまう。移動力がわりと高く、川でも自力で渡れるので、素早く最前線に部隊を送り込みたいときには便利だ。			
BMP-1	6	砲・①・(3/0/0/0)、マシンガン・①・(3/0/0/0) ATMミサイル・①・(2/0/0/0)	30	10	ソ連、ワルシャワ、東側
		東側の装甲兵員輸送車部隊。歩兵部隊と戦闘工兵を輸送することができ、なおかつ地上部隊に対してある程度の攻撃力をもっている。自分が攻撃され被害がでると、輸送中の歩員部隊にも損害がでてしまうから、輸送中の戦闘はなるべく避けるようにしたほうがいいね。			
M109 A 2	5	カノン砲・④・(5/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	15	米国、自衛隊、 イスラエル
		4ヘックス後方から、敵地上部隊を砲撃できる西側の自走砲。間接攻撃が可能なカノン砲の威力はなかなか強力。しかし、接近戦用には、バルカン砲しか装備されていないので、敵に接近されないようにすること。価格は、かなり安い。			
MLRS	5	ロケット砲・⑤・(4/0/0/0)	50	10	米国
		アメリカ陸軍のみが配備する、多連装ロケット砲。ロケット砲は、他の砲に比べて、命中率では劣るが、その破壊力は強力。しかも、5ヘックス後方から攻撃ができる。しかし、ロケット砲しか装備していないため、接近戦にもちこまれたら、ひとたまりもないのだ。			
SP-70	5	カノン砲・④・(5/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	15	NATO、西独
		ヨーロッパ製の自走砲。NATO軍と西ドイツ軍が配備している。性能的には、M109A2 とたいして変わらない。やはり、接近戦には弱いので、最前戦の数ヘックス後方に配置し、攻撃するのがよい。M109A2 より、消費燃料は多い。価格は同じだ。			
75式130M	5	ロケット砲・④・(4/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	10	自衛隊
		自衛隊で使用される、国産の多連装ロケット砲。ロケット砲は4ヘックスの射程距離を持っている。マシンガンも装備しているが、やはり接近戦には向いていない。最前線の少し後方から長距離砲で敵にダメージを与え、その後戦車等で攻撃して全滅させるとよい。			
SAU-122	5	カノン砲・④・(4/0/0/0) マシンガン・①・(3/0/0/0)	45	10	ソ連、ワルシャワ
		東側各国で使用される自走砲。性能的には西側の自走砲に少々劣る。BM-21に比べて川を自力で渡ることができるのが特長。移動力では少し落ちるが、その他の点では勝っているので、こちらのほうをゲーム中での主力としたほうがよいかもしれない。値段もお手頃だ。			
BM-21	6	ロケット砲・④・(4/0/0/0)	40	10	ソ連、ワルシャワ、東側
		東側の多連装ロケット車輛。搭載するロケット砲は、4ヘックスの射程距離を持っている。特長は補給なしで70ヘックスもの移動が可能なことと、安価なこと。防御力がちょいと低いあたりが気になる。単独行動は不可だな。			
補給部隊	6	マシンガン・①・(2/0/0/0)	15	10	全陣営
		地上部隊、ヘリコプター、垂直離着陸型戦闘機に補給を行なうことのできる部隊。自軍の都市のない場所や、空港の少ない場所で補給するためには、なくてはならないのだ。攻撃力もあまりなく、防御力も低いので、最前線に出すときは十分に気を付けよう。			
輸送トラック	6	マシンガン・①・(5/0/0/0)	10	10	全陣営
		移動力の低い歩兵部隊や戦闘工兵を、2部隊まで輸送することができる。特に道路での輸送に向いている。平地、森、荒地、湿地等が多い場所では、かなり遅くなってしまうのだ。また、武器は、マシンガンしか装備していないので、もちろん戦闘には向かない。			
工作部隊	4	マシンガン・①・(4/0/0/0) 資材・⓪・(3/0/0/0)	40	15	全陣営
		首都、都市、工場、空港、港の建物の強化、橋等の修復、要塞の設置や撤去を行なう部隊。自国の首都、都市、工場の耐久度は最大にしておくと安心なので、ゲーム序盤から数部隊は用意するのがマル。ただし、戦闘力は、ほとんどないぞ。			
歩兵部隊	3	マシンガン・①・(8/2/0/0)	10	5	全陣営
		戦闘工兵と共に、敵の首都、都市、空港、港、工場を占領することができるユニット。戦闘能力はほとんどないので、他の部隊に護衛させ、都市等の占領に専念させるようにするとよい。価格は安いので、余裕を持って数ユニット余分に配備したい。			
戦闘工兵	2	マシンガン・①・(3/3/3/3)、ATMミサイル・①・(2/4/0/0) SAMミサイル・①・(2/0/4/0)、迫撃砲・②・(1/0/0/4)	20	5	全陣営
		歩兵部隊に比べて、武器が充実している。防御力は歩兵の半分だが、ミサイルや迫撃砲を駆使して、イザというときには打って出ることも可能だ。移動能力は1回で2ヘックスと、やや少なめ。都市、工場などの占領部隊として使うのがいいのかな。			
ヘリ空母	5	SAMミサイル・①・(10/0/0/0)、S機関砲・①・(20/0/0/0) SAMミサイル・④・(10/0/0/0)	5000	900	米国、ソ連、NATO、 ワルシャワ
		ヘリと垂直離着陸機を搭載することができるのが一番の特長。また、ある程度航空ユニットに対する攻撃力を持っている。5ヘックスまでの間接攻撃も可能。海洋戦や空港の少ないところでは、特に有用。ただし、価格は、全ユニット中一番高価なのだ。			
護衛艦	6	SAMミサイル・⑤・(10/0/0/0)、対艦ミサイル・⑥・(5/0/0/0) 砲・①・(15/0/0/0)、S機関砲・①・(20/0/0/0)	3500	700	米国、ソ連、NATO、ワルシャワ、自衛隊、西独
		間接攻撃のできる、強力な対空ミサイル、対艦ミサイルを搭載している。その攻撃力は強力なのだが、防御力はあまり強くないので、攻撃は離れたところから、間接的に行ないたい。価格は非常に高く、工業力もかなりないと配備できないのが欠点。			
揚陸艦	4	砲・①・(5/0/0/0)、S機関砲・①・(10/0/0/0) SAMミサイル・①・(5/0/0/0)、ロケット砲・③・(2/0/0/0)	1500	300	米国、ソ連、ワルシャワ、NATO、自衛隊、西独、東側
		兵員、地上部隊を運ぶための艦船。特に海で隔てられた敵地に、地上部隊を送り込むには絶対に必要。しかし、攻撃力、防御力共に低く、特に護衛艦からの対艦ミサイル攻撃には弱いので、要注意。移動力も低い。価格は、艦船ユニットとしては安め。			



あなたの野望とわたしの野望の大研究 一挙充実の信長・全国版なのだ

歴史物シミュレーションといえば、やっぱり光栄が一番！　現代戦のシステムソフトと勢力を二分するところだろう。その光栄が〝信長の野望〟に新システムを加え、全国版として復活させてきた。

〝信長の野望・全国版〟についてのひとり言

〝信長の野望・全国版〟は、1～8人のプレイヤーが戦国時代の日本を舞台に、軍隊を興し領土を拡げ、天下統一を目指すゲームである。当然、戦争ばかりではなく、経済や謀略が重大な要素をもつ。富国強兵・権謀術数と、あらゆる面で他の戦国大名達より優位にたたねばならない。

しかも我々の敵はそれだけではない。一揆や謀叛・台風や疫病といった、人災や天災も恐ろしい敵となって立ちふさがることになるだろう。プレイヤーはこれらの障害に負けることなく、覇権を握るそのときまで、戦い続けなければならないのだ。

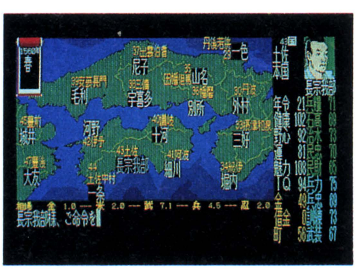
などと書くと、「うぁー、めんどくさそーなゲーム」と尻ごみする人もいるかもしれないが、まぁご安心を。この記事を読んでくれれば、〝信長〟はおろか、シミュレーションゲームなんてやったこともない、という人にもバッチリと基礎戦略が覚えられるのだ。ここは一番、だまされたと思って、よ～く読んでくれ。では準備がよければディスクを入れてスタートだ。



⬅君が覇権を争うところ、戦国時代の日本地図だ。どこで天下を狙うかヨク考えよう。

天下統一への道は領地選択から始まるのだ

〝信長の野望〟は恐ろしいゲームである。なんと領土の選択の段階で、後のゲーム展開の80パーセントが決まってしまう。すなわちヘボい領土（大名）なんかを選んでしまうと、ゲーム開始直後に滅亡してしまうということもありうるのだ。そのため領土の選択には細心の注意を払わなければならない（まがりなりにも、天下統一を夢みるのならば）。



⬆1560年、春の中国地方。自国の状態をよく見て、次に打つべき手をジックリ考えよう。

領土を選ぶ際には、いろいろな要素を考慮しなければならない。なかでも以下にしめす3つなどは、特に重要な考慮要素だろう。

①国の能力価値
②大名の年齢
③場所

の3つである。それでは、ひとつひとつ説明することにしよう。

①の国の価値は、町・石高・治水・民忠・民財・兵力といった、国の形成要素をいう。当然、これらの値がゲーム開始時において高ければ、ゲームがグッとやりやすくなるというものだ。この国ごとの初期値の設定は変わることがないので、豊かな国は常に豊か、ビンボな国は常にビンボなのである。勝つためにはまず、豊かな国を選ぶことからはじめよう。

②の大名の年齢とは、ゲーム開始時において大名が、いったい何歳であるかをいう。これも当然、若ければ若いほどいい。なぜ年齢にこんなにこだわるかというと、実はこのゲームにおける最大の敵は他の戦国大名や自然災害ではなく、自分自身の寿命なのである。

〝信長〟というゲームをやってみると解るが、非常に時間（ゲームのなかでの時間）がかかる。1600年前後が天下統一のメドになる頃なのだが、これはゲーム開始の年から数えて、およそ40年は必要だという計算になる。そこで大名達の寿命が問題になってくる。ちなみに〝信長〟における大名の寿命は、

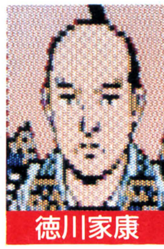
有名武将８人の長所と短所


武田信玄

⬅北に上杉・西に北条をもち、新領地獲得には苦労しそうだ。39歳からのスタートでもあり、天下統一はやや難しいだろう。


上杉謙信

⬅早いうちに奥羽を平定して、補給国にしてしまえば統一のチャンスあり。まわりに強敵が多いのが、多少不利な点だ。


徳川家康

⬅織田と今川に囲まれる序盤戦を切りぬければ、天下統一にもっとも近い人物。強運の持ち主で忍者の成功率も高い。


織田信長

⬅このゲームの主人公として、最高の初期設定値をもつ。最初に与えられたボーナス金を、有効に使って足固めをしよう。


毛利元就

⬅中国地方の雄として、西日本でも最大級の勢力をほこる。しかし63歳という高齢では、天下統一など不可能な人物。


斉藤義竜

⬅列強ひしめく関東・中部地方で、もっとも不安定な勢力。一揆に謀叛と、休む間もなく振りまわされることだろう。


島津貴久

⬅北上し続ければ天下統一できるという、地の利に恵まれた人。竜造寺という強敵をもつが、最大の敵はやはり年齢。


伊達輝宗

⬅ごぞんじ、大河ドラマ主人公の父上。これといった利点もないが不利もない。年齢が若いので覇権をじっくり狙え。

健康にも左右されるが70歳ぐらいが限度になっている。ということはゲーム開始時に30歳でも天下統一できるかどうか、年齢的にギリギリのところにいることになるのだ。せっかくガンバッても寿命で死ぬことがあったら、ガックリきてしまう（三國志のように後継ぎはいないのだ)。ぜひとも若い大名を選んでほしい。

①と②の条件については、この記事の終わりに便利マップをのせておいたので、それを参考にして選んでほしい。

さて③の場所とは、地の利のことをさしている。すなわち直接戦うべき隣接国が少ない国、隣接国が強力じゃない国を選んで欲しい。そして大切なのは、補給国をつくりやすい国を選ぶことなのだ。

補給国がどんな国かというと、自分の領地以外に他国とは、接していない国をいうのです。こういった国では大量の軍隊を置いて、無駄に金や米を食いつぶさせていてはいけない。ごく少量の兵のみを置いて、金や米は他国に送って有益に使わせるのだ。こういった補給国はゲームが進むにつれて、増えていくようになるだろう。しかし理想の領土選びからいえば、３カ国征覇した時点で、ひとつ補給国がつくれるような国を選ぶのがいい。

というような３つの要素をよく吟味して、それぞれ好きな領土（大名）を選ぶのだ。でもそんなことをイチイチ考えてゲームなんてやってられない、という人にはログインが、将来性十分のイキのいい若武者を紹介しよう。土佐の領主、長宗我部元親がそれだ。①、②、③の全ての条件を満たし、さらに四国にはこれといった強豪はいないから、初めての人にも十分50カ国統一を狙える大名だろう。これからの記事も全て、長宗我部を基準にして説明していくので、ぜひ一度この大名で遊んでほしい。

領土（大名）選びの最後のポイントとして、大名の各要素の決め方がある。これも各要素が高いにこしたことはないが、うまくいかない場合は他の要素には目をつぶっても、健康・魅力・IQの３つを高数値にするよう努力してくれ。

やっと領土（大名）が決まったところで、次は実戦的に説明していこう。



⬅四国の図。土佐の長宗我部が伊予、そして土佐中村をとったところ。この場合、土佐中村に兵は必要なく、伊予や土佐に割振ればいい。そして土佐中村は補給国にしてしまうのだ。四国は伊予が豊後に、阿波が播磨に通じているだけなので、守りやすい。

かけ出し戦国大名はいかに生きるべきか

かけ出し戦国大名は、ゲームの一番最初に何をすべきか？　まずはシミュレーションゲームの基本にのっとり、自分の国の様子を見てみよう。我らが長宗我部の土佐は、なかなかの実力国。強豪国がない四国では２～３年ほうっておいても攻め込まれることはないだろう。じっくりと内政に着手しよう。

内政というと、治水や開墾・町造りを思いうかべるが、これらは金をかけたわりに見返りが少ない。特に小額の予算では、効果はほとんどない。そこで何をすべきかというと、金を全てはたいて民に施しをするのだ。序盤戦では、この民への施しはかなりの効果が

ある。町や石高が低くても民忠や民財が高ければ、かなりの収入をあげることができるのだ。

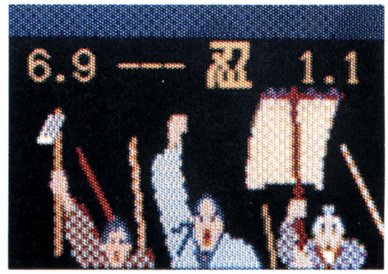
さて台風にもあわず、無事に夏を迎えたら次に打つ手はひとつしかない、年貢率改訂だ。年貢率をかえると民忠、民財が下がり、一揆がおこりやすくなるじゃないかと、思う人もいるかもしれない。しかしそこはご安心を、そのために春に施しを与えているのだ。悪くても、施す前の値までしか下がることはない。ちなみに年貢率改訂は50パーセントまでにしておこう、それ以上やると民忠・民財が下がりすぎるおそれがある。

春と夏の努力の結果、この秋には、かなりの収穫があったはずだ。秋と冬はこの収穫を元に、取り引きをしよう。さて、ここで少し商品の取り引きについて説明しておこう。〝信長〟における取り引き相場は常に変動している。買うものがいれば値が上がり、売るものがいれば値は下がる。そのため春から冬へと物価(兵、武器)は上がっていく。しかし次の年の春になると新しい相場になり、いくぶん物価は下がる。武器や兵器は春に買いととのえるのだ。

すなわち秋・冬の取り引きとは、春にそなえての米の販売のことである。そして堺の商人がいなかったときなどは、訓練などの金のかからない行動で力をつけていよう。首尾よく売れたら春には兵力を増強させるのだ。



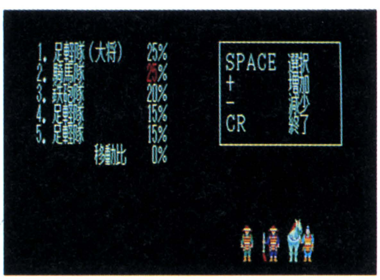
⬆国の生産力をあげようと思ったら、まず施しをしよう。民忠・民財は国の価値の目やすだぞ。



⬆民のことを考えずに、悪政をするとこうなる。開墾や町への投資は、民忠と相談してやろう。

春と夏には買い物と内政、秋と冬には販売と訓練、といったところが〝信長〟の基本的な1年といえるだろう。もちろん、臨機応変にその時々の状況に対応しなければならないが、この基本線を守って富国強兵につとめるのだ。そして3年もたてば、兵力も国力も他国に攻め込むのに十分なほど整っているだろう。序盤戦の3年、この3年に全てがかかっているのだ。

正しい領地の増やし方・その傾向と対策



⬆強力な騎馬隊や、大将に兵の比重を増やそう。鉄砲隊も増やしたいが武装が200以上ないとダメ。

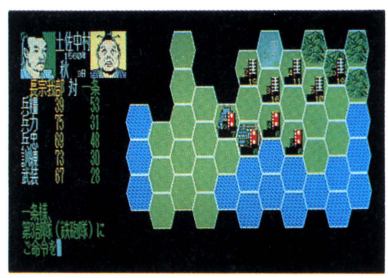
このときを、いまかいまかと待っていた人も多いかな。おまちかね、領地の増やし方です。領地を増やす方法は、大きくわけて2つある。1つは戦争で正々堂々と奪いとる法、もう1つは謀略で掠めとる法である。それではまず戦争の正しい方法について説明しよう。

戦争の勝利は常に戦う前に決めなければならない。ようするに、勝つ戦争以外してはならないのだ。それにはまず、狙い目の国を知らなければならない。〝信長〟にはゲーム開始時から、いくつかの狙い目の国がある。兵力の初期値が低い国がそれだ(便利マップ参照)。近くにそんな国があったら、まずその国に狙いをつけよう。長宗我部なら土佐中村の一条がそれにあたる。

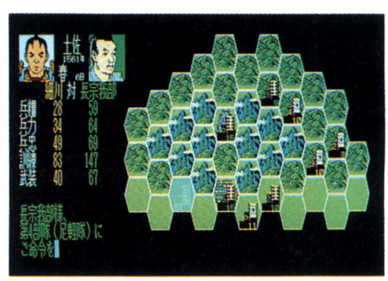
狙い目の国はもうひとつある。一揆、謀叛などで国内がゴタゴタしている国がそれ。当然、このような国は兵力や兵忠が下がる。季節ごとの一揆・謀叛の報告(画面の下に出る)は、絶対見のがさないようにしよう。

だけど狙いをつけたからといって、すぐ攻め込んでいってはいけない。敵地を攻めるには、敵の2倍の勢力は欲しい。これは絶対に勝つということと、攻め落とした後に他国から攻められない程度の兵力を残すという意味がある。また自国にもある程度の兵を残しておかないと、他国から攻められるので注意すべきだ。このことを知るためにも攻め込もうとする前に、必ずその国の様子を調べるのだ。

さて戦闘においては効率よく戦い、被害を最小限におさえなければならない。そのため、そのときどきに応じた最良の戦法で攻める必要がある。たとえば、こちらの兵力が圧倒的なら騎馬隊・鉄砲隊の特殊隊を先頭に、大将めざして突進すればいい。また敵が思いのほか強力なときなどは、寝返りで敵



⬆長宗我部が土佐中村に攻め込んだ! 大将を後方に置き、騎馬隊・鉄砲隊を先頭に攻める。



⬆敵が攻め込んできても慌ててはいけない。大将を城に据え、全力で敵の大将首を狙うのだ。

の忠誠心と兵力を奪えばいい。そして基本的には、敵よりも有利な地形で戦い、他の兵には目もくれず大将を集中的に狙うことである。これは守る際にも、同じことがいえる。

今までのを正攻法とするなら、これから説明する忍者の利用は謀略戦といえるかもしれない。忍者には様々な使い方があるが、いちばん効果的なのが暗殺である。暗殺に成功すれば、なんとその国の大名は死亡してしまい、その国は空白地となってしまう。これを適切な時期に成功させれば、不利な局面が一変することもありうるのだ。

忍者は5人くらいがベストだろう。しかし暗殺を成功させるには大名の運が高数値であることと、しかける相手の国の民忠・兵忠が低くないと成功しづらく、成功率はそんなには高くない。

知って得する戦法2題

持久戦　もし成功すれば、もっとも安全な攻撃方法。攻め込むときだけでなく、敵に攻められたときも効果がある。敵の兵糧が少ない場合に無理に戦わず、相手が自滅するのを待つのだ。下調べの段階で勝負が決まる。別名、兵糧攻め。

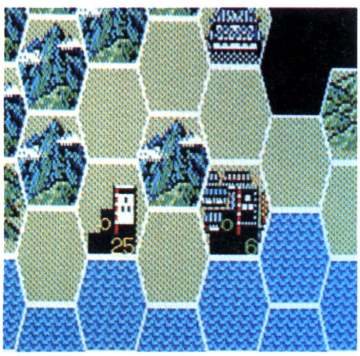
寝返り　相手の兵忠が低いときに、抜群の効果を発揮する戦法。かける金は1回、1で十分、兵忠が5ずつ下がる。兵忠が下がりきったところで、ドッと金をかければ、ドッと敵兵が寝返ってくる。攻撃にも守備にも使える戦法だ。

さて暗殺の成功によって空白地となった国はどうなるか。その国の隣接国全てによる、入札によって新しい領主が決定される。すなわち暗殺に成功し入札にも成功すれば、こちらの兵力をキズつけることなく国がひとつ手に入るのだ。入札は、金50〜500の間で成立するだろう。最初の10年くらいなら50、以下年を追うごとに入札金額を増していけばいい。

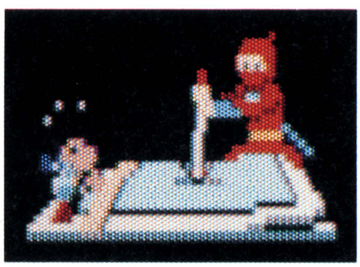
空白地の成立による入札は大名が寿命で死んだときも行なわれる。隣接国で死期の近い大名がいたら、無理に攻め込まずに待つのも手のひとつだろう。

戦争であろうが謀略であろうが、新しい国を得たら、国内の安定につとめよう。戦争のあとは民忠が下がるので、施しをして民忠をあげ、一揆や謀叛がおきないようにしよう。そしてその国を、てっとり早く価値の高い国にしたいのなら、属領命令で商業国や生産国にしてしまおう。こうすると自分の手でやるより、確実に国の価値をあげてくれる。この属領命令は普通、隣接国をもたない補給国などにやることだが、その国の兵力も十分で攻め込まれる危険がないなら、最前線の国でやっても問題はないだろう。ようは、増やした国を効率よく運営できればいい。

ただし、一揆と謀叛には注意しなければならない。これを防ぐには、少数でも忠誠心の高い兵をおき、属国地一覧表で常に様子を見ておくことだ。



敵に攻め込まれたとき、被害を最小限に抑える逃げまわり戦術の図。これはコンピュータが担当する国では、部隊編成で大将に多くの兵が割り振られていることを利用するもの。やり方としては、大将以外の各部隊を全力で粉砕し、大戦力の大将を孤立させてしまう。後は、障害物を中心に円を描いて逃げるだけ。敵は素直に後を追ってくるので、逃げきれる。



忍者の暗殺剣が、敵の大名の寝首を掻く！卑怯な手ではない。これも戦略のひとつだ！



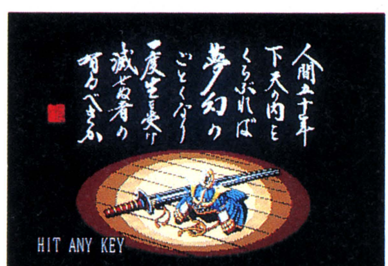
大名が病死または暗殺されたりすると、入札が始まる。いくらかけるか難しいところだ。

"信長の野望・全国版"について、もう一言

この記事も終わりに近づいてきたので、最後に"信長の野望"で、いちばん大切なことをお教えしよう。戦争に勝つことよりも、国を大きく価値あるものにすることのほうが大切なのである。

もちろん、戦争に勝つことも大切だ。しかし、より重要なのは、民に施しヤル気をださせ、相場を睨んで米を売買し、まとまった金が手に入ったら、町や開墾に投資して生産力をあげる、といった内政にあるのだ。その結果、巨大な軍隊を持ち、戦争に勝つこともできる。戦争に勝てば国が増え、内政を整えれば、また新たな軍隊を持つことができるようになるのだ。

このことを忘れなければ、50カ国征覇も、けっして夢ではないだろう。この記事をヒントにして、ひとりでも多くの人が、天下統一を達成できるように祈っています。



この記事を読んだ人には、このシーンは無縁のものだろう。これを最後の見納めにしてね。

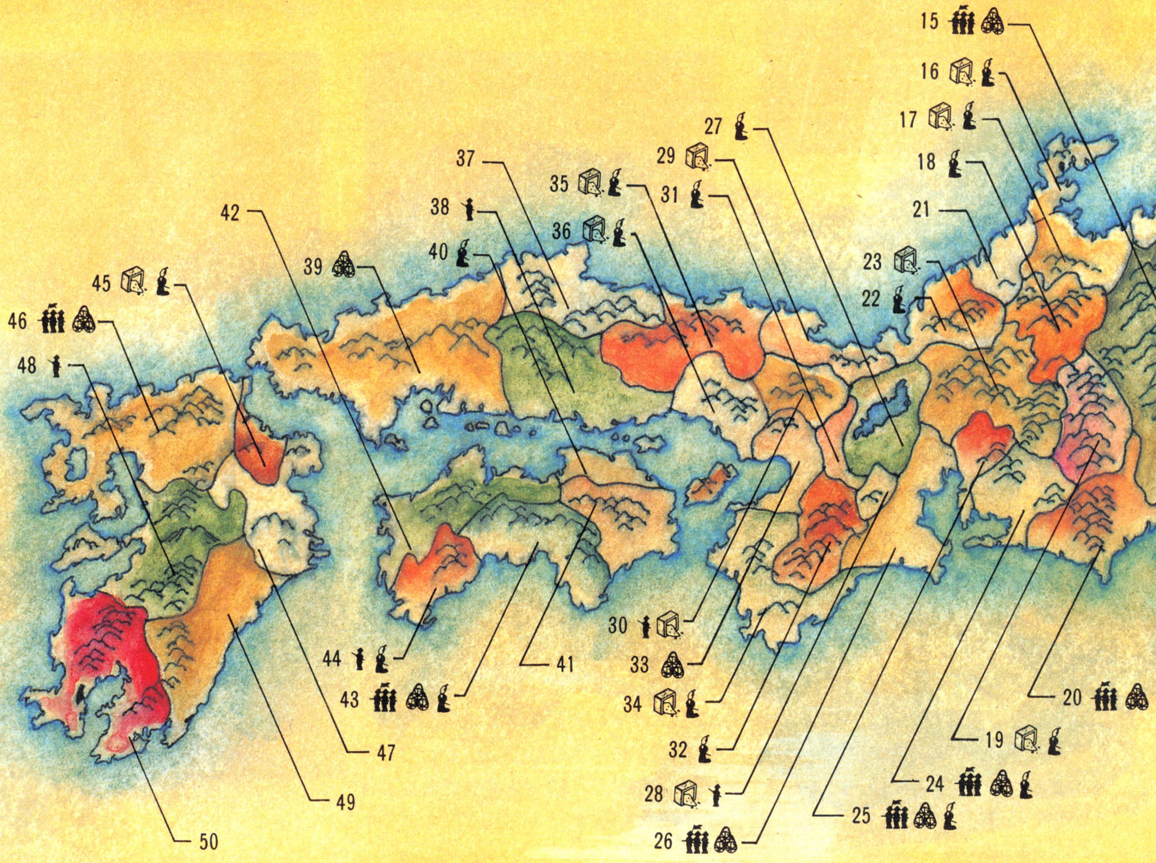
愛蔵版 ひと目で見てわかる

独断と偏見による、やりやすさランキング表

①43長宗我部元親　土佐	⑪22朝倉義景　越前	㉑2津軽為信　陸奥	㉛7最上義守　羽前	㊶9葦名盛氏　岩代
②14北条氏政　武蔵伊豆	⑫27浅井長政　近江	㉒3南部晴政　陸中盛岡	㉜19木曾義昌　木曾福島	㊷1蠣崎慶広　蝦夷
③25織田信長　尾張	⑬18姉小路自綱　飛騨	㉓39毛利元就　安芸長門	㉝29一色義道　丹後若狭	㊸16畠山義綱　能登
④24徳川家康　三河	⑭6伊達輝宗　陸前	㉔40十河存保　讃岐	㉞42河野通宣　伊予	㊹36別所長治　播磨
⑤10上杉謙信　越後上野	⑮21本願寺光佐　加賀	㉕34堀内氏善　紀伊	㉟47大友宗麟　豊後	㊺8結城晴朝　磐城
⑥46龍造寺隆信　筑肥	⑯5秋田愛季　羽後	㉖32筒井順慶　大和	㊱38宇喜多直家　三備	㊻12宇都宮広綱　下野
⑦26北畠具教　伊勢志摩	⑰11佐竹義重　常陸	㉗4葛西晴信　陸中岩崎	㊲31足利義昭　山城	㊼17神保氏張　越中
⑧33三好長慶　摂津和泉	⑱50島津貴久　薩摩大隅	㉘40伊東義祐　日向	㊳48阿蘇惟将　肥後	㊽23斉藤義竜　美濃
⑨20今川義元　遠江駿河	⑲13里見義堯　安房	㉙41細川晴元　阿波	㊴45城井鎮房　豊前	㊾28六角義賢　伊賀
⑩15武田信玄　甲斐信濃	⑳37尼子晴久　出雲伯耆	㉚44一条兼定　土佐中村	㊵35山名豊国　因幡但馬	㊿30波多野秀治　丹波

初心者向け　　中級者向け　　上級者向け

ランキングの決定方法はゲーム開始時における、君主の年齢・金・町の価値・兵糧・石高・治水・民忠・民財・兵力・兵忠といった各要素に、隣接国の強弱や発展性といった、地の利・天の利を加味して割り出したものである。初心者は、ランキングが上位の大名を使うとやりやすいはずだ。ゲームになれたら、ランキングが下位の大名を使って、50ヵ国制覇に挑戦しよう。また、どの国にどんな特徴があるかはマップを見て、よく調べてくれ。自分がやろうとする国のまわりには、どんな力を持った国があるか、すぐ解るはずだ。



"信長の野望・全国版"便利マップ



マークの説明

兵力のとぼしい国
兵力が35以下の国

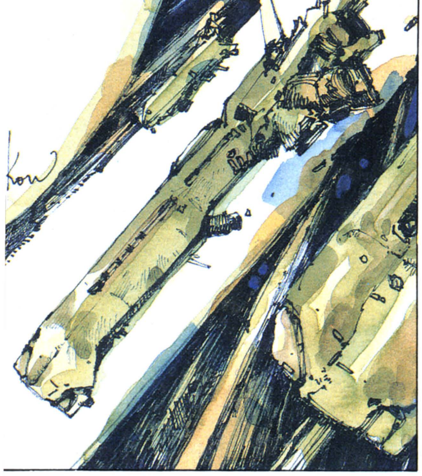
兵力の多い国
兵力が70以上の国

国力のとぼしい国
(町+石高+治水+民忠・財)÷5＝39以下の国

国力の豊かな国
(町+石高+治水+民忠・財)÷5＝60以上の国

領主の若い国
1560年の段階で、大名の年齢が29歳以下の国

J. SUEMI



シミュレーションかアクションか とにかくディーヴァなのだ

シミュレーションとアクションと謎解きをミックスした新しいタイプのゲーム〝ディーヴァ〟。あまりの規模の大きさに目をまわしてしまった方も少なくないだろうが、どうか気を確かに持って、頑張ってほしい。



ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

先発の5機種用が発売されて、すでに数ヵ月になる〝ディーヴァ〟。編集部へも、プレイした感想がチラホラ届いている。最初にプレイした感じでは、あまりにもやらなければならない事が多く、目的も漠然としているので、はたして一般のプレイヤーは素直に〝ディーヴァ〟の世界にのめり込めるだろうかと、余計なお世話ながら心配だった。

しかし、感想の多くは「面白い」というものだったので、他人事ながらヨカッタと胸をなでおろした次第だ。

ただ、ひとつだけ多くのプレイヤーに共通している不満は、惑星モードが難しすぎるということだった。開発中の〝ディーヴァ〟を追っていた頃の記事中で、アクションゲームの惑星モードは、アクションが苦手な人のために、確率で惑星占領の成功失敗を決定するモードがあると書いてしまったが、製品版にはそれはなかった。先取り情報も良し悪しじゃわい、わっはっはっと心の底から反省したのでありました。やっぱり、先取りはあわてずに、じっくり炭火で焼くのに限る。あっ、あれは焼き鳥か。

帝国側の植民惑星をすべて占領すれば、一応ゲームは勝利ということになる。最後に残る双惑星ナサーティアへの航路は不明となっているので、それを調べ出すことも、重要な要素となっている。そのためには敵の大将であるシヴァ・ルドラ元帝国宇宙軍総司令がどこにいるかを捜し出さなければならず、その情報を手に入れるためには戦いに勝たなければならず、勝つためには植民地の生産性を上げなければならない。きわめて忙しいゲームなのだ。

また〝ディーヴァ〟は、異なるパソコン間にデータの互換性があって、たとえばFM-77AVでプレイしている人が、自分の艦隊のデータをPC-8801mkIISRでプレイしている人のゲームに参加することができる。こうすることで、また新しい情報が手に入ったりするのだ。

機種ごとに主人公が異なり、ゲームの味付けは少々違っている。しかし、敵はシヴァ・ルドラひとり。機種の隔たりを越えて、みんなで協力して敵を倒そうというのが、〝ディーヴァ〟の思想。だが、まだ編集部には共同作戦で頑張っているという読者からのたよりはない。それよりも先に裏ワザ情報なんかが届いちゃったりして、いささか編集部も戸惑ってみたりしている。

まだまだ、ゲームの全体像をつかむのに各プレイヤーは一生懸命で、データを外に持ち出すどころではないのだろう。そこで、この巨大なるゲームの全貌を各モードごとに紹介しながら、より早く〝ディーヴァ〟本来の楽しみ方ができるよう、ちょっとしたアドバイスなんかもしてみようと思う。

TACTIC MODE

戦略モード



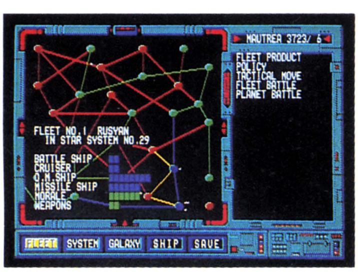
〝ディーヴァ〞の基本は、この戦略モード。植民地支配と艦隊の管理、配置をここで行なう。ここでのコマンドは、サブコマンドも含めて10種類。さらに、それぞれのコマンドは、また細かいコマンドに分化されるので、やることはいっぱいいっぱいいっぱいいっぱいある。

まずしなければならないのは、艦隊の整備だ。ゲームスタート時点では、各ゲームの主人公が率いる艦隊がひとつと、艦のストックが各種1隻ずつあるだけ。艦隊も、はじめは貧弱なものなので、急いで増強してやる必要がある。そのためには、植民惑星から取りたてた税金を使って、艦船を製造することが先決。

強力な艦隊を作ろうとしたら、それだけお金が必要になる。資金源は税金だけなので、各惑星の税率を調整し、環境、資源、技術、防衛の4項目に投資を行なって生産性を上げ、税の増収を図ってやる。

投資をうまくすると、星の人口が増え、生産性が上がって税金がどんどん入ってくる。逆にヘタをすると反乱が起こって、惑星が独立してしまったりするから、注意しなければならない。

金が入ったら艦を建造し、完成したら配備する。

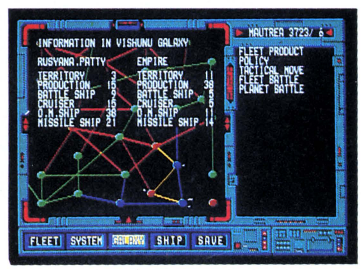


☗艦隊の状態を調べるモード。これは味方の第1艦隊。艦隊戦に勝ち抜いてきていることが、MORALE（士気）の高さでわかる。もちろん、敵の艦隊も、ここで調査できるのだ。

コマンド5つで、1ヵ月が過ぎるようになっている。4種類ある艦船のうち最も強力な戦艦は、建造に4ヵ月かかるので、経済的な理由も考慮すると、一人前の艦隊が2つほど配備される頃には、敵は植民地を増やし、艦隊をこちらの植民惑星の軌道上にまで進めてきているだろう。

敵は初めからこちらより金持ちで、手もはやい。ぼんやりしていると、またたく間に全滅させられてしまう。1ヵ月ごとに、敵は小さな艦隊を配備しては、こちら方面に送り込んでくる。うるさくて仕方ないが、ほおっておけば次第に力をつけて、近くの惑星を占領されてしまうし、あまり気をとられていると、味方の増強が手薄になってしまう。何度も言うようだが、本当に忙しい。力の弱い時ほど忙しい。貧乏ひまなしである。

〝ディーヴァ〞を余裕をもってプレイできるようになるまで、しばらくは富国強兵に努めなければならない。開発ディレクターのT&Eソフト横山英二さんによれば、初めはRPGと同じように金もうけ一筋で頑張れとのこと。そのための秘訣は、ゲーム開始と同時に植民惑星の税率を、最高の90パーセントまで引き上げるのだそうだ。もちろん、そのままでは市民は怒って反乱を起こしてしまうので、ことあるごとに投資して、ご機嫌をうかがうのだ。



☗このゲームの舞台となっている銀河系惑星における、敵と味方との勢力表。植民地の数、生産力、軍事力がひと目でわかる。植民地の多い敵は、圧倒的な強さを見せつけている。

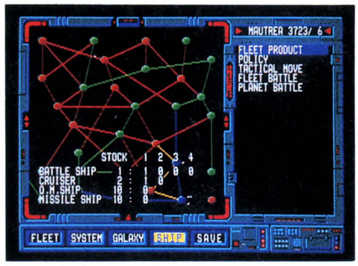


☗惑星の状態も見ることができる。ある味方の植民惑星では、異常に高い税率にもめげず、人口は増加傾向にあり、生産性も高い。人口の増減はバロメーター。常にチェックしたい。

その他には、惑星占領のときに必要になるウェポンの整備に金をつぎ込むこと。最初の数年間は、うるさく侵攻してくる敵の艦隊をかたづけながら、力を蓄えることに従事する。まあ言っ

てみれば、RPGの最初と似たようなものだ。〝ディーヴァ〟は非常にスケールの大きなゲームであるから、その神髄に入り込むまでには、少々苦しいかもしれないが、地味に力をつける努力をしなければならない。先を急ぐと、すぐに潰されてしまう。じっくり遊べば遊ぶほど面白さがわかってくるゲームなのだ。

これはログイン編集部からのアドバイスだが、小まめにセーブせよ。このことを頭に入れて、次のモードの説明にまいりましょうか。

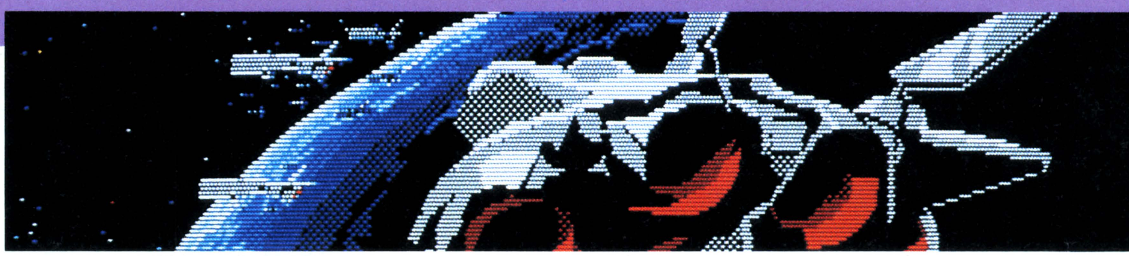


⬆建造中の艦船の作業状況を、ここで見ることができる。戦艦は4ヵ月、巡洋艦は2ヵ月、ミサイル艦とO.M.艦は、それぞれ1ヵ月が建造にかかる。けっこう時間がかかるのだ。



⬆ゲームをロードするときに、他機種の艦隊を呼ぶことができる。パスワードを入力すると、このようにファミコン版の艦隊も、PC-8801mkIISRの中で活躍できるようになるのだ

FLEET BATTLE 艦隊戦モード



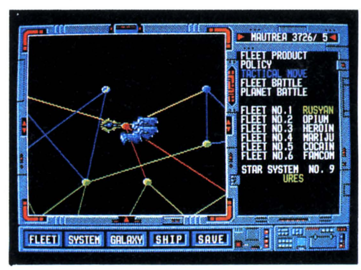
惑星軌道上での敵艦隊との戦いが、この艦隊戦モード。10×15のマスに区切られた宇宙空間で、中央の小惑星エリアをはさんで敵艦隊と向かい合う。自艦隊の配置を決めたら、戦闘開始。敵が戦闘隊形につくと、中央よりの艦から砲撃してゆく。全部の艦が砲撃し終えたら1回戦が終わる。また隊形を整えて第2回戦となるわけだ。

艦船は全部で4種類。ミサイルを1回に1発撃つミサイル艦。ビームを1回に1発撃つO.M.艦。ミサイルとビームを1回に1発ずつ撃つ巡洋艦。ミサイルとビームを1回に3発ずつ撃つ戦艦だ。

このモードは、ミサイルとビームの直線的な総当たり戦であるため、さほどストラテジーを要求されない。ビームとミサイルの特性の違いを考え、艦を適当に並べてやれば、あとは艦の数で勝負は決まってしまう。巨大な艦隊を持っていれば、何の作戦もなしに簡単に勝ててしまうのだ。巨大艦隊を持つまでには、植民地経営を上手に行なって、コツコツと艦を増強させるという血のにじむような努力があるわけで、それを考えると絶大な力で敵をひねり潰すのは大変に気持ちのいいことだが、シミュレーションゲームとして考えたら、かえって面白くないと感じる人も少なくないだろう。まあしかし、ここはRPG的な要素がとり入れられているのだなあと思って、それなりの楽しみ方をしていただきたい。



⬆必ず敵が先に撃つので、それをよく考えて味方の艦を配置する。ミサイル艦とO.M.艦は使い捨ての盾として使用する。



⬆味方の艦隊を敵惑星の軌道上に集結させた。惑星占領の前に、敵艦隊を片付けなければ。

そーゆーことだから、勝つためのコツは艦を増やすことと自然に決まってしまって面白くない。そこで敢えて無理やり、半ば意地になってコツらしきものを言うとすれば、値段が安く、ほとんどインスタントに作れるミサイル艦とO.M.艦をたくさん作って、これを戦艦の前にズラリと並べることだ。

艦隊戦に勝つと、情報が得られることがある。また勝つごとに艦隊の士気が高まり、戦闘にも強くなるから、機会あるごとに、敵をひっつかまえては、戦いを挑むのがよかろう。

PLANET BATTLE 惑星戦モード



〝ディーヴァ〟で最も難しいのが、この惑星戦モードだ。惑星植民のための、モビルスーツによる占領作戦である。シミュレーションは好きだが、アクションはダメという人が、ここでつまずいてしまうのだ。横スクロール式のシューティングゲームなのだが、惑星によって重力や敵の数や強さが異なり、アクション派人間にとっても、かなり難易度の高いものとなっている。

いきなり攻略の秘訣を話してしまおう。まずウェポンを最大にしておくこと。これによって、使えるオプション兵器が増え、軌道からの掩護爆撃やエネルギー補給が受けやすくなるのだ。

いくつかのエリアに区切られた敵地のどこにいつ掩護爆弾を落とすかが、重要なポイントとなる。まず、何度か惑星戦を行なってみて、それぞれの惑星のエリアごとの敵の数を知っておく。敵の数の多いところが狙い目だ。しかし、１回で成功させようとは考えず、ひとつかふたつのエリアの敵を一掃したら、次のエリアに入らずに、じっと時間切れを待つ。戦いは勝ちもせず負けもせずに終わるが、その惑星のディフェンス値は下がるので、これを繰り返して、ジワジワと占領するのだ。

１回や２回では、敵もへこたれない。こっちが次の攻撃のための準備を整えているうちに、相手もディフェンスを回復してしまうからだ。よほど準備万端整えておかなければ、惑星占領は難しいのである。

他機種でプレイしている人の艦隊を呼んできて、２人で惑星を攻めるのも強力な方法だ。機種間の違いが最も大きいのが、この惑星モードなのだ。ひと様のゲームにお邪魔して、惑星モードに入ると、ハッとするほど雰囲気が違って、非常に新鮮な印象をうける。ぜひ友だちを誘って２人モードを試していただきたい。

さて、こうして見ると、〝ディーヴァ〟ははたしてシミュレーションなのか、アクションなのか、はたまたRPGなのか、よくわからなくなってくる。横山さんは、〝ディーヴァ〟でシミュレーションの基本的な面白さがわかってもらえればいい、と語っている。だから、型どおりのシミュレーションを〝ディーヴァ〟に求めたりせず、ジャンルにとらわれない、おおらかな気持ちで遊ぶのが、このゲームの正しい楽しみ方のようだと、私は言いたい。



➡７つの機種にふり分けられる７人の主人公。残る２機種も、すぐに揃う予定。



⬆やたらに前へ進もうとせず、立ち止まって敵を迎え撃つのがコツ。１回で済まそうとせず、何回も攻撃するのが利口だ。



アート・オブ・ウォーで戦争芸術を楽しもう!!

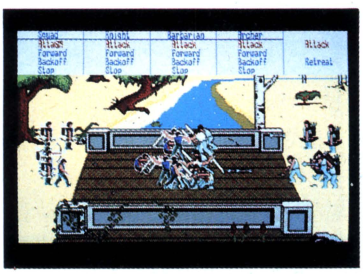
アニメーションするキャラが楽しい"アート・オブ・ウォー"は、ひと並はずれた先進シミュレーション。PC-8801(SR以降)版も発売されて、一層活気づくこの作品の、必勝遊び方レポートをお届けしよう。

この楽しさ、新鮮さを十分味わってほしい



〝アート・オブ・ウォー〟は、古代の戦争をシミュレートしたゲーム。キミはナイト、アーチャー、バーバリアン、そしてスパイを操って、孫子やナポレオンの頭脳に挑戦するのだ。

このゲームには、六角形のヘックスや、数値パラメータは登場しない。あるのは美しいグラフィックスと、アニメーションするキャラクター。シミュレーションにありがちなカタさはなくて、ちょうど、運動会の〝棒たおし〟感覚の楽しい作品だ。1ゲームにかかる時間は、短いシナリオで約5分。長いものでも1～2時間でケリがつく。この点も見逃せない大きな魅力なんだよね。



ログインでは、古くは'85年7月号でIBM版を、そして'86年12月号ではPC-9801版を紹介した。アート・オブ・ウォーになじみが薄い人は、まず、そちらを見てほしい。ここでは、さらに一歩踏み込んで、このゲームを楽しく遊び、そして勝つための必勝レポートをお届けしよう。ゲームを持っている人はプレイしながら、まだの人は来たる戦いの日々に備えて、じっくり読むように。これを読めば、アート・オブ・ウォーを骨の髄まで楽しめること、まちがいなし!! なのだから。

ではまず、キミの部隊に指令を与える、5つの基本コマンドを理解しよう。これさえマスターすれば、アート・オブ・ウォー攻略は、目と鼻の先なのだ。

部隊を繰る基本コマンドをマスターしよう!

コマンド1 インフォメーション Info

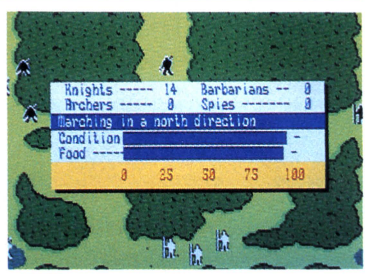
部隊の状態を知り、進軍スピードを決定せよ

1部隊の兵構成、コンディション、食糧状態を知り、進軍速度を決めるのが、インフォメーションコマンドだ。

進軍速度は、FAST MARCH、MARCH、SLOW MARCHの3種がある。FAST MARCHは、最も進軍速度が早いと共に疲労も激しい。作戦上特に必要な時に限ってFAST MARCHを選び、それ以外はMARCHを選択しよう。

疲労するとコンディションが低下する。回復させるには進軍をやめ、休息すればよい。特に村や砦で休息すれば回復が早い。だが、食糧状態が20パーセント以下の時は、食糧が十分いきわたらないため、休息してもコンディションは回復しない。注意してくれ。

食糧の補給は、村、砦(ルールの設定による)と、そこからの補給線が届く範囲で受けられる。その範囲にいると、食糧状態を示すグラフの横に+の表示が出る。補給線を確実にするには、供給源である村に1部隊置くとよい。食糧状態に、細心の注意を払ってくれ。



↑Infoコマンドは、敵軍にも有効。コンディションや兵構成など、敵の情報を入手して効果的な戦法を練ろう。遠くの敵が見えないシナリオでは、スパイを上手に使うべし。

コマンド2 フォーメーション Formation

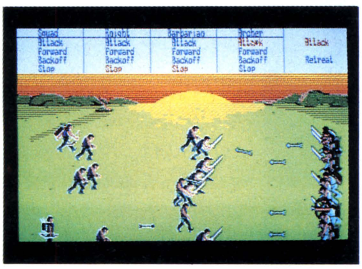
兵士特性を考えて、部隊の隊形を決めるのだ

各部隊の隊形を決めるには、構成する兵士の特性を考えなければならない。

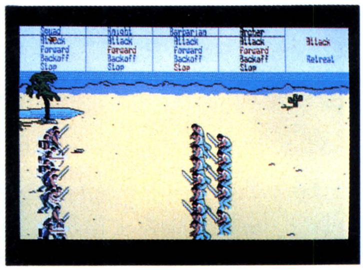
アーチャーは遠方から攻撃することができるが、格闘戦ではバーバリアン、ナイトにひとたまりもない。なるべく敵から離れたところに配置したい。

また、アーチャーの前に味方の兵が立つような隊形をとると、アーチャーが後ろから射殺してしまうことがある。そこで、アーチャーのいる部隊は、敵から離れた位置に、兵が横一直線にならぶ隊形、Rearを選択すべし。

アーチャーがいない部隊は、Forward、Wedge、Legion にしよう。これらは最も敵よりに多くの兵を配置する隊形。早く格闘戦にもち込み、敵のアーチャーからの被害を小さくするのだ。先手必勝なのだぞ。

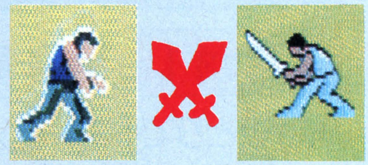


⬆まず、アーチャーを使って攻撃をしかける。敵が迫ってきたら、ナイト、バーバリアンを前に出し、攻撃させる。アーチャーが格闘戦にまき込まれそうになったら、すぐ退却すべし。

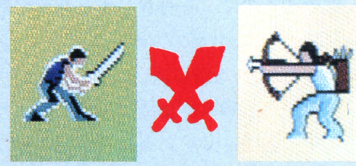


⬆アーチャーのいない部隊は、敵よりに兵が位置する隊形をとり、一気に攻めさせるのがよい。敵のアーチャーからの被害を最小限に押さえ、早く格闘戦にもち込むためだ。

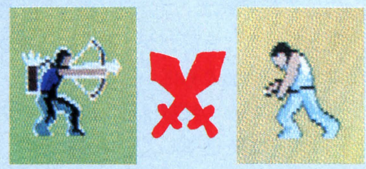
兵士の特性を理解しよう



⬆バーバリアンはナイトに弱い。敵の兵構成を見て、相性のよい部隊を敵にぶつけよう。



⬆ナイトはアーチャーが苦手。また、重装備のため、進軍が遅いこともナイトの弱点。



⬆アーチャーは、バーバリアンに弱い。格闘戦になる寸前に、退却させる戦法がよい。

コマンド3 ムーブ Move

進軍コースの設定は、素早く正確に行なおう

部隊は、ムーブコマンドの長方形カーソル（正確にはその底辺）で設定したコースを、忠実に再現して進軍する。この進軍コースは、地形特性を考えた最短のものを設定する必要がある。だが、カーソルを微妙にコントロールするのは難しい。誤って部隊を川に落とさないように正確に設定してくれ。

とはいっても、コース設定に時間をかけることはできない。このコマンドを実行している間にも、敵はどんどん進軍しているのだ。もたもたしている時間はない。素早く、かつ正確に進軍コースを設定しよう。



⬆進軍コースの指定は、何度でも変更可能だが、ムーブコマンド実行中にもゲームは進行しているので、なるべく手際よく行なおう。素早く正確な操作は、勝利に欠かせないのだ。

コマンド4、5 ジョイントとディタッチ Join Detach

部隊の合流、分割を随時行なって、任務にふさわしい部隊を作るべし



⬆ディタッチは、重要な戦法のひとつ。これをマスターできれば、全シナリオ制覇も夢ではない。効果的な使い方を研究してくれ。

１部隊の定員は14人。最大部隊数は敵、味方を合わせて合計20まで。この条件を満たせば、近くにとなりあった２部隊の合流・兵の入れかえ（ジョイント）と、部隊の分割（ディタッチ）を行なうことができる。ただし、14人いる部隊同士の兵の入れかえはできない。

特にディタッチは、戦法上重要なコマンドだ。たとえば、足が遅いナイトがいる部隊は、素早く進軍することはできない。が、ディタッチしてナイトだけ別部隊にすれば、元の部隊は早い進軍が可能になるというワケ。

また、兵士１人の部隊を作り、敵を誘い出すおとりに使う戦法も有効だぞ。

なお、砦ではときどき、部隊に新兵の補充が行なわれる。14人の部隊は早めにディタッチして14人未満の部隊にしておけば、常に補充を受けられるのだ。よく覚えておくのだぞ。

軍旗奪取戦で基本戦法をマスターしよう!

シナリオ1 軍旗奪取戦

旗はひとりでも取れる。あとの部隊は援護にまわせ!

軍旗奪取戦は、中の下ぐらいの難易度。アート・オブ・ウォーの基本戦法を理解するのに、十分なシナリオだ。写真のように、敵軍の方が部隊が多く、しかも、旗のある砦に近いところに配置されている。敵軍が圧倒的に優勢のようだが、弱点は必ずあるハズだ。Infoコマンドで、敵部隊を探ってみよう。

すると、中央の村や、東(画面上が北)にいる敵部隊は、コンディション、食糧状態ともに良好だが、西にいる部隊は、2つの値とも低いことがわかる。当然、これらの部隊は弱いので、この西よりの道を進軍していくのがよい。

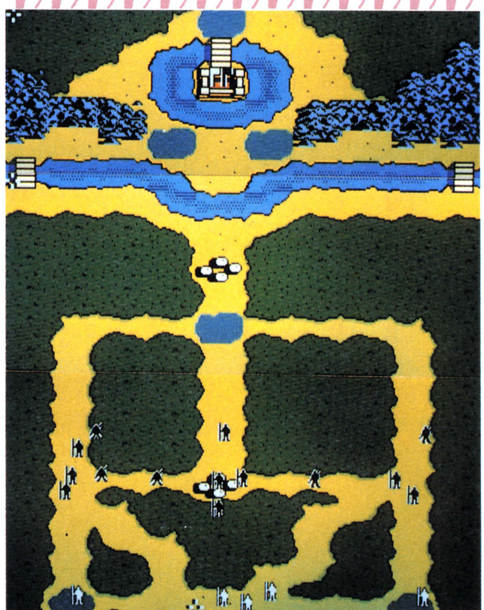
我が軍は、一番西にいるのがナイト14人の部隊、あとは、アーチャー14人からなる部隊だ。旗を取るのは1部隊で十分。これを、最も西よりのアーチャー部隊にまかせよう。ナイト部隊は足が遅いので、残りのアーチャー部隊と共に、援護にまわすのがよい。この時、旗を取る部隊(作戦部隊と呼ぶ)の周囲をかこむように進軍していくのがポイント。援護を効果的に行なうためである。

このシナリオは、スピードが勝負なので、進軍速度をFAST MARCHにする。進軍は、『西の道を北に進み、ぶつかった森をそのままつっきる。そして西の橋を渡って、旗のある砦へ向かう』というコースをとるのがよい。途中、森をつっきるのは、中央の道を通るとかなり遠まわりになるため。それ以外のところでは、コンディションのことを考え、森、山、川を極力避けて、進軍させるように。

敵に接近したら、援護部隊に戦わせ、その間に作戦部隊を先に進ませる。マチガッても作戦部隊に戦わせてはいけない。疲労を防ぐためだ。疲労が進むと、進軍速度が落ちてしまうのである。

また援護部隊は、戦闘で全滅させてはいけない。危なくなる前に退却させよう。敵はたいてい追ってくるので、それだけ、進軍を遅らせることができる。

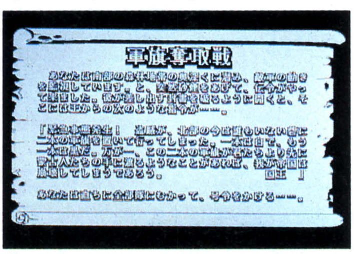
もし、援護部隊が破れ、作戦部隊に敵が迫ってきたら、作戦部隊をディタッチしよう。一方を応戦させ、そのスキにもう一方に旗を取らせるのだ。最終的にひとりになっても旗は取れる。ディタッチを上手に使ってくれ。



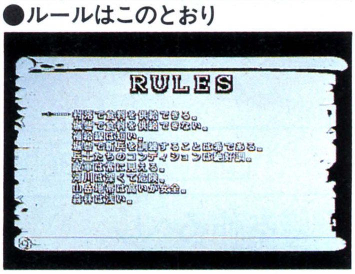


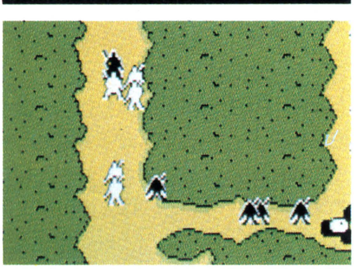
敵将ジンギスカン

●ストーリーはこれ!



●ルールはこのとおり





↑援護部隊が敵と戦っている間に、作戦部隊を先へ進めてしまうのだ。タイミングに注意。



↑援護部隊を全滅させてはいけない。アーチャーは、格闘戦になる前に退却させること。



↑援護部隊、ディタッチ部隊で敵の追撃を遅らせ、その間に、旗を取ってしまうのだ。

全シナリオ、攻略のポイントはこれなのだ

シナリオ2 ファルサロスの戦い

基本に忠実に戦えばよし



このシナリオは、ひたすら基本攻めで勝てるのだ。

まず[Info]コマンドで敵部隊の兵構成を探り、相性のいい部隊をブツける。その時の進軍スピードは、FAST MARCHを使わないようにして、フォーメーションも基本どおりに。そしてアーチャーは格闘戦になる前に退却する、などなど。

基本に忠実に戦っていれば、敵を全滅させることができるハズ。

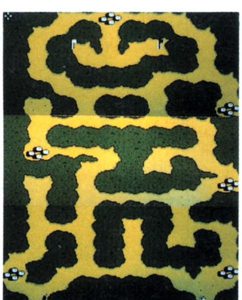
なお、敵の部隊数より自分の部隊数の方が多くなったら、ナイト以外の元気な部隊に、旗を取りに行かせても勝てるぞ。



ジンギスカン

シナリオ3 神々の争い

孫子もおとりには目がないのだ



敵の部隊は、アーチャー、バーバリアンひとりずつ。自分の部隊はナイト、アーチャーひとりずつ。２人対２人の戦いだ。ナイトがいる我が部隊は、進軍が遅い。ではどうするか。敵は、こちらの姿を見つけると追いかけてくる。足は敵の方が早いが、戦闘に入っても退却することはできる。こうして逃げ回っている間に、旗を取ってしまえばよいのだ。兵士は２人いるのだから。

最もやさしいシナリオ。



孫子

シナリオ4 シャーウッドの森

これまたおとりでおびきだしちゃおう



敵は、中心の砦を守っている。数の上では圧倒的に敵の方が多い。相手の将は、アレキサンダー大王。部下思いの指揮官だ。平地では攻撃的だが、山や森の行軍はあまり得意ではない。そのあたりを利用し、おびきよせることを考えよう。

敵がおとりにひっかかり、砦の守備が手薄になったらしめたもの。別の部隊を進軍させて、素早く旗を取ってしまおう。



アレキサンダー

シナリオ5 逃げ足の速い斥候

山影を使わなきゃ、スッパイなのだぞ



我が軍は、スパイがひとりだけ。敵の姿は見えないが、100人近くいるらしい。スパイは攻撃力がないから、敵に接触したら最後、簡単に捕獲されてしまう。敵の目をくらます工夫をする。

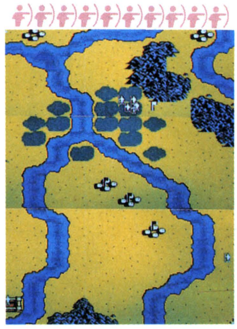
まず、食糧状態に注意しよう。ハラが減ってはいくさができないのだ。あとは持ち前の視力を生かし、山影をうまく使って、敵に見つからないように進もう。マップをよく見てね。



アテナ

シナリオ6 カスターの最後の戦い

インデアンはまっすぐ進むのが好き



相手は名高いアパッチ、ジェロニモだ。山、森、川、どんな地形でもものともせず、進軍してくる。平地なみのスピードで襲ってくるのだからたまらない。

だが、その機動性を鼻にかけてか、最短コースばかり通るクセがあるようだ。

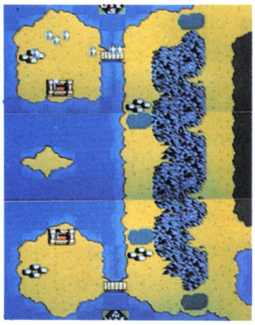
また、自分の村、砦の守備を手薄にするクセもある。このあたりのことを考え、上手に裏をかき、積極的に攻め込んでいくといいだろう。



ジェロニモ

シナリオ7　兄弟の戦争

コンディションを整えて敵を迎え撃て!!



敵将はシーザー。彼は2倍の兵力にものを言わせて、ドンドン進撃してくる。だが、長い進軍のため、敵のコンディションはよくない。そこで、こちらは守りに徹し、疲労した敵を迎え撃とう。

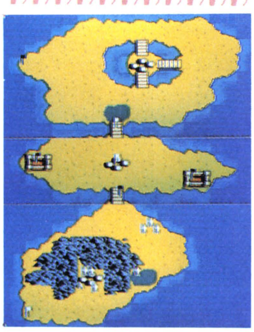


シーザー

まず、アーチャー部隊を砦に入れる。この時、こまめにディタッチして、新兵の補充を受けよう。ナイト、バーバリアンの部隊にすぐ近くの村を守らせ、砦への補給線を確保する。あとは敵を待てばよい。

シナリオ8　三つの島の物語

アーチャーで東西の砦を死守するのだ



まず、先発のアーチャー部隊を2つにディタッチし、中央の島の東西の砦を守らせる。ナイト部隊、バーバリアン部隊は中央の村へ進軍させて、砦への補給線を確保する。特に、バーバリアンの部隊は、敵のアーチャー部隊を攻撃して、味方の砦へ行かせないようにする。

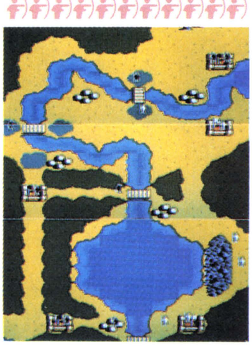


ナポレオン

もし、砦のひとつが奪われたら、残った砦をしっかり守り、新兵の補充を待って反撃のチャンスをうかがおう。

シナリオ9　呉と楚の戦い

南の砦を拠点に、戦力の増強を図ろう



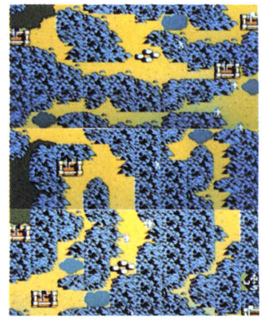
北の砦と南の砦をしっかり守り、ディタッチして新兵の補充を受ける。北の砦をめぐる争いは激しいが、南の砦を守るのは、楽なハズだ。南の砦の兵が充実してきたら、いっせいにその西よりの村に進軍する。ここを確保すれば、味方の補給線はかたまり、しかも南西の敵の砦の補給をとめることができるのだ。Infoコマンドでその砦を守る敵部隊のコンディションを見て、弱ってきたら、攻撃をかけよう。



孫子

シナリオ10　山での戦い

砦にこもって、時期がくるのを待て



相手は山に強いジェロニモ。砦にこもり、戦力が充実するのを待つ戦法がよい。

敵が北西にある我が軍の砦へ向かう間に、そのすぐ南にある砦を確保。近くにいる部隊をできる限りここへ入れる。

また、中央西よりの砦も確保しやすいので、南にいる部隊をここへ入れよう。

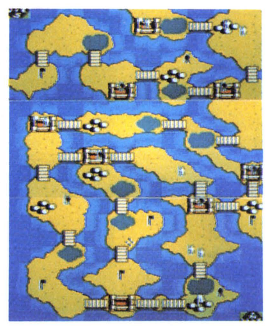
あとはディタッチを繰り返して新兵の補充を受け、戦力が充実するのを待つ。十分充実したら、近くの村や砦をひとつずつ落としていこう。ただし慎重にね。



ジェロニモ

シナリオ11　運命の島

南の島の砦が運命のカギを握る



北の砦は比較的安全な場所。ここで新兵の補充を受け、すぐ近くの東の村へ兵を移動して、コンディションを整える。

南東にいる部隊は、すぐ南の村を確保する（ただし敵がいなくなってから）。そこを押さえると、その西の砦にいる敵への補給がとまる。弱ってきたらその砦を攻め、確保しよう。ここは我が軍にとって守りやすい砦なのだ。

あとは戦力の充実を持ち、北と南から少しずつ進軍して、敵を倒していこう。



ジンギスカン

"箱根インデアンの戦い"で遊んでみよう! コントラクション



湖尻インデアン 司令官ジェロニモ	アーチャー	バーバリアン	ナイト
A	5	5	4
B	7	7	0
C	14	0	0
D	0	6 Ⓢ1	7
E	7	7	0
F	5	5	4
G	3	3 Ⓢ1	7
H	0	0	14
I	7	7	0
J	7	3	4

元箱根インデアン 司令官タメノリ	アーチャー	バーバリアン	ナイト
イ	7	6 Ⓢ1	0
ロ	5	5	4
ハ	7	3	0
ニ	5	7	2
ホ	5	5	4
ヘ	7	6 Ⓢ1	0
ト	0	0	7
チ	0	5	5
リ	7	0	4
ヌ	5	0	4

↑両軍各部隊の兵士構成は上のとおり。Ⓢはスパイを示している。また、コンディション、食糧状態は100パーセントに設定しよう。進軍速度、隊形はもちろんキミの自由でよい。

アート・オブ・ウォーには、コンストラクション機能がついている。これは、あの"ロードランナー"をも超える、究極のコンストラクションなのだ。用意されたシナリオを楽しんで、ゲームシステムを理解したら、キミもオリジナルシナリオを作ってみよう。

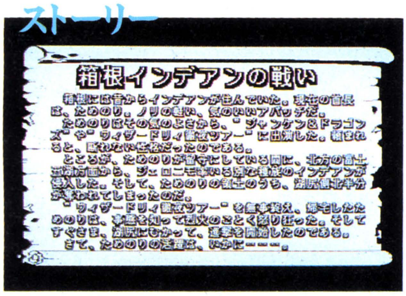
操作方法は簡単明解。72種類の地形ピースをならべるだけでマップができる。旗や部隊の配置も容易で、もちろん部隊の構成、隊列、コンディションなども、自由に設定できるのだ。アイデアを存分に生かせることだろう。

ログインも、このコンストラクション機能を使って、オリジナルシナリオ、"箱根インデアンの戦い"を作った。ストーリーは写真のとおり。ウィザードリィ徹夜ツアーを無事終えて、戻ってきた元箱根インデアンタメノリが、宿敵ジェロニモに挑んだ戦いだ。キミはこのタメノリになって、湖尻インデアンを討伐するのだ。

箱根の地形を考えて、ルールは厳しく設定してある。攻防のポイントは、中央東西にある2つの砦。ここをどう落とし、そして守るかだ。補給線の確保に細心の注意を払おう。

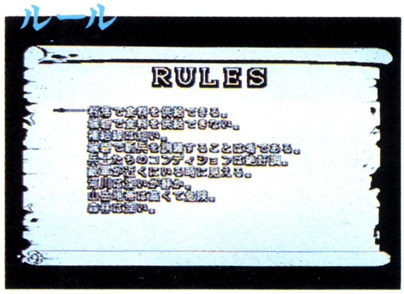
キミも"箱根インデアンの戦い"をプレイして、アート・オブ・ウォーの楽しさを極めてくれ。

ストーリー



↑ジェロニモ打倒に燃える、元箱根インデアンタメノリ。箱根に平和が訪れるのは、いつのことか。

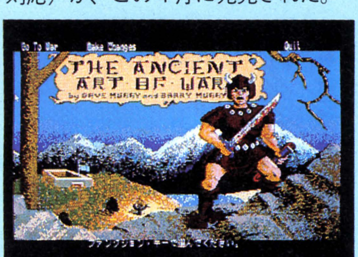
ルール



↑ルールはこのように。箱根の険しい地形を考えた設定になっている。厳しい戦いになるだろう。

PC-8801(SR)版も発売されたのだ

お待ちかね、アート・オブ・ウォーの88版(PC-8801mkII SR以降の機種に対応)が、この4月に発売された。

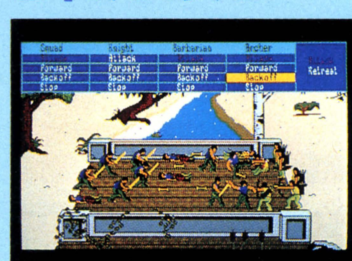


シナリオの数は98版と同じ。軍旗奪取戦以外のものは、内容が少し異なるが,ほとんど同じ戦法・戦略が楽しめる。

もちろんグラフィックスの美しさもそのままで、バーバリアンたちが、しっかりアニメーションしているのだ。

また、マウスには対応していないが、カーソルキーでコマンドが選べるなど、操作性にも十分注意が払われている。

コントラクション機能もついているので、"箱根インデアンの戦い"も楽しめるのだぞ。



さあキミも、アート・オブ・ウォーで、孫子の頭脳に挑戦してみよう。



人工知能と知恵くらべ ファンタジーシミュレーション エルスリード

RPGでは孤独な戦士だったが、ついに一国の王となって、軍を、魔法を、竜を操り、戦うときがきた。あなたのお相手は、かしこい本格的な人工知能。ファンタジー・シミュレーション・ウォーゲームの登場だ。

実際にやったらお金がかかりすぎたり、痛かったり、恥ずかしかったりすることを、ばっちりデータを揃えてできるだけ本当に近い条件で、模疑的にやってみる。それがシミュレーションだ。早い話が、やっちゃいけないことができるのである。これほど面白いことが他にあるだろうか。

コンピュータゲームとしてのシミュレーションでは、戦争ものがダントツ1位の人気を誇っている。誰が何と言おうと、戦争はやっちゃいけない事の王様で、それでいて「やってみたい」事の大統領でもある。ゲーム世界を設定するためのデータを集めやすいということもあってか、ウォーゲームというジャンルが確立して、シミュレーションの代名詞にもなっているほどだ。

ところが、ここで紹介する日本コン



ピューターシステム(NCS)の最新作、〝エルスリード〟は、ファンタジーの世界を舞台にしたシミュレーションなのだ。何がスゴイって、シミュレートされる元の世界が、まったくのフィクションであること。ウソっこの世界を本物と見立てて、それをシミュレートする。ウソを本当にしてしまうのだから、総理大臣級の強引さだといえよう。

へ理屈をこねるのはこれくらいにして、〝エルスリード〟の内容を紹介しておこう。

むかしむかし、そのまたむかし、無こそが世界の真理であると信じ、すべてを破壊しようとする闇と、進化こそが真理であると信じる光が戦いを繰り返していた。ついに光は全力を投入して闇を大地の奥深くに封印し、光自身も力を失い、新しく生まれた地上の生物に後をまかせて消えていった。

時は流れ、光と闇との戦いの伝説があったことすら忘れ去られたある日、ヴェルゼリア国の王、魔道師ボーゼルは、ひょんなことから大地の力を手に入れ、光の封印を解き、闇の軍団を蘇らせて世界征服を企てるようになった。それを知ったエルスリード国の王、魔術師ジークハルトは、「こりゃいかん。闇をやっつけなきゃ」と立ち上がった。そして再び、光と闇の戦いが始まったのでありました。

ゲーム進行は、一般のウォーゲームとそう変わりはない。わかりやすく言えば、将棋をすこし複雑にしてストーリー性を持たせたものといったところ。世界のあちらこちらに、21ヵ所の拠点(エリア)がある。そこに軍隊を進めていく。同じエリアに敵の軍隊とこちらの軍隊が入ると戦闘になる。戦闘になると、そのエリアがズームアップされ、兵をひとつひとつ操っての戦いが繰り広げられる。もちろん、光の軍隊がいいもので、プレイヤー側、闇の軍隊がわるものでコンピュータ側を受け持つ。

戦いに参加するキャラクターは、ちょうど将棋のコマと同じようにそれぞ



⬆〝エルスリード〟の世界を描いたイメージイラスト。光の戦士鳥兵と、闇の魔物ウィング・ナイト。

美しい登場キャラクターたち



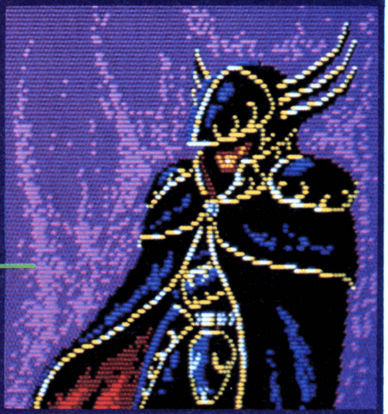
光V.S.闇





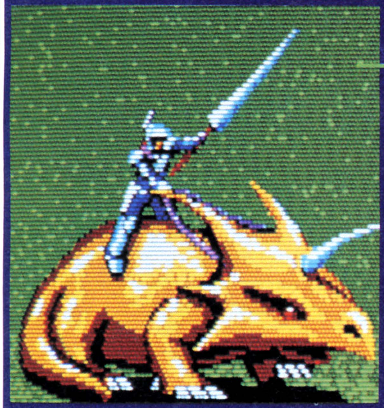
ライトロード・ジークハルト

大地の力を正しく導いてエルスリードの国を治める、いい王様、光の魔術師、正義の味方、僕らの仲間、白塗りの二枚目。



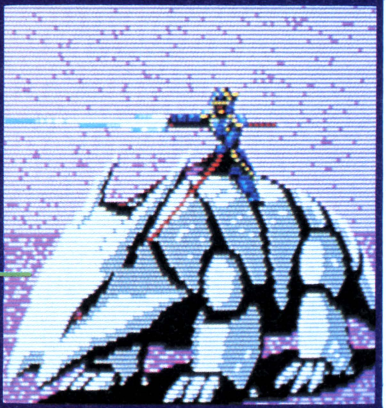
ダークロード・ボーゼル

大地の力を悪用し、闇の軍隊を操ってエルスリード攻略を企む、ヴェルゼリアの王、闇の魔道師、悪者、バカ、スカタン。



グランディーノ

絶滅寸前の巨大生物、地竜。力は強いが動きが遅いのが弱点。しかし、心はやさしく、下のしつけもしっかりされている。



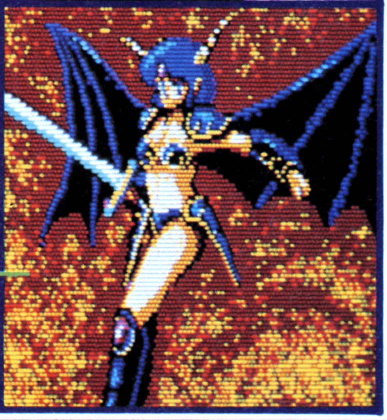
ボーン・ディーノ

甲らに全身を包んだ地竜。グランディーノと同じく力は強いが動きが遅い。性格がわるく、夜中に吠えるので近所迷惑。



ファルコン・ナイト

巨大な鳥に乗った戦士。エルスリードを守るためジークハルトのもとに馳せ参じた、愛と勇気と正義の塊のような人々。



ウィング・ナイト

翼を持つ魔性の戦士。高速で空を飛び、暴力をふるう悪いやつ。女性のように見えるが、本当はオカマさんかもしれない。

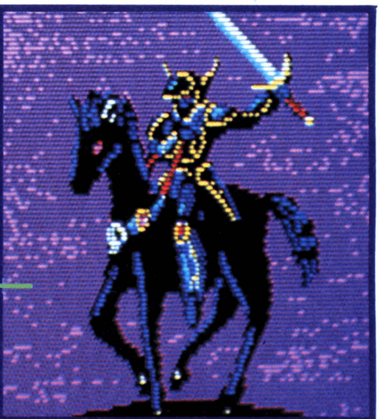


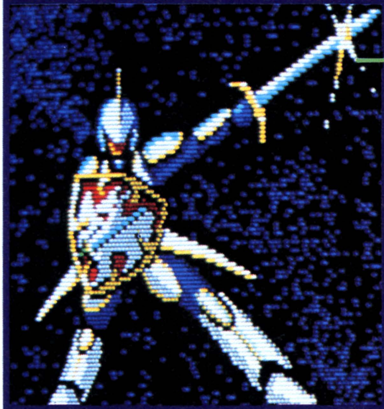
ライト・ナイト

ユニコーンに乗った重騎士。エルスリード軍の主戦力。光の国を守るため、ジークハルトのもとに駆けつけた高貴な戦士。

ダーク・ナイト

ただの黒い馬に乗った闇をまとった重騎士。ヴェルゼリア軍の主戦力。根が暗く、近寄る人を滅入らせる、いやなおっさん。





ファイター

おっとりソードで駆けつけた、正義を愛する光の兵士。進化の理想を信じる明かるい義勇軍。明日を見つめる元気な若者。

バーサーカー

破壊と殺りくが大好きな闇の兵士。闇に魅せられて闇に生きる不良青年。みんなの嫌われ者。町内の問題児。親不孝者。





アーチャー

ジークハルトのために全国から集まった弓の名手。移動力は低いが、遠くの敵も一矢のもとに倒す、頼もしい僕らの仲間。

ガナーウルフ

ボーゼルが闇の力で造り出した魔法の獣。肩の角を飛ばしては人々を恐怖のどん底に陥れる、飛び道具に頼る最低の卑怯者。





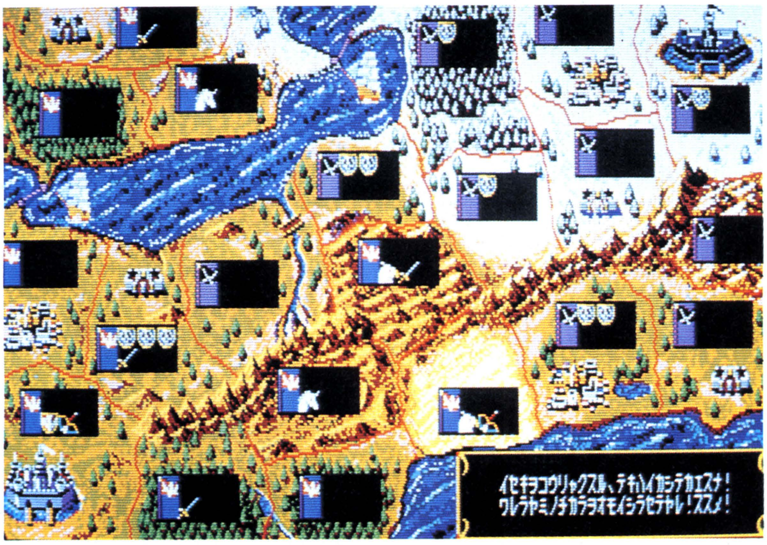
ホワイト・ドラゴン

魔法で呼び出すことのできる、最強の力を持つ伝説の生き物。戦闘では自分の自由意志で敵に攻撃を加える正義の権化。

ダーク・ドラゴン

こちらも魔法の生物。闇の結晶ともいわれる黒き神。闇を愛し光を嫌う悪の権化。闇を闇で煮込んだ闇鍋が好物との噂も。





☗絵画のように美しいエリアマップ。各エリアには味方(光)と敵(闇)の軍隊の配置が表示される。また右下のウィンドーには、人工知能によって決定された敵の戦法がボーゼルの言葉で表示される。

れの種類ごとに特徴がある。たとえば、空を飛べる鳥兵は、岩や樹木を越えて移動でき、弓兵は遠くの敵を攻撃できる、などなど。

21ヵ所のエリアもそれぞれに特徴がある。山岳地帯あり砂漠あり、また、都市や遺跡や城もある。敵味方とも、都市では補給を受けることができ、遺跡では、魔法の力を得ることができるのだ。そうそう、申し遅れましたが、〝エルスリード〟では魔法が使えるのだ。

魔法はエリアにかける。あるエリアで戦闘が起こりそうだと思ったら、そこにいる軍隊の攻撃力を全体に引き上げたり、防衛力を高めたりを魔法で行なうことができるわけだ。また、伝説の生物、竜を呼び出して軍隊に加えるなんてことも、魔法でできる。さらに、死んだ兵士を蘇らせたり、敵を自分のエリアに呼び込んだりする魔法もある。

〝エルスリード〟は、経済を発展させて軍事力を増強するタイプのウォーゲームではなく、手持ちのコマでなんとか戦う、どちらかというと将棋やチェスに近いタイプのものなので、圧倒的な物量作戦に押し潰されてシラケてしまうようなことはない。常にフェアーなゲームバランスが保たれるよう、配慮されているのだ。

闇の軍隊を全滅させたら勝ち。プレイ時間は平均して4～5時間と比較的コンパクトで、中身の濃いゲームという印象を受ける。

さて、最後になってしまったが、ここで〝エルスリード〟の最大の特徴である『人工知能』についてお話しておかなければならない。人工知能こそが、〝エルスリード〟を〝エルスリード〟たらしめている重要な要素なのだ。

NCSという会社は、ログインで何度も紹介しているが、人工衛星や大型コンピュータが本職。だから、その方面で培われたノウハウがばっちりゲームに活かされている。人工知能もそのひとつというわけなのだ。

ウォーゲームの命はゲームバランス。



☗タイトル画面には、光と闇のシンボルが。

つまり、コンピュータが受け持つ敵の動きがヘボだと、ゲームはつまらなくなる。また、すぐに敵の行動パターンが読めてしまってもいけない。そこで人工知能が登場する。

パターン化をなくし、意表をつく戦法でこちらを困らせる。それが〝エルスリード〟の神髄なのだ。また、エリアマップの右下には、コンピュータの意志が、命令の形で表示される。たとえば「遺跡を占領する」といった具合だ。戦闘となってエリアがズームアップされる時も、「城の入り口をおさえろ」というように、戦略が表示される。敵の人格が見えるようで、これはなかなか効果的な機能なのである。

〝エルスリード〟は、非論理的なRPGとはまた違った論理的かつ客観的なファンタジーを体験させてくれる新世界なのだ。



☗戦闘マップ。戦闘になると、ひとつのエリアがズームアップされて、このようになる。ひとつひとつのキャラクターは、アニメーションでかわいらしく動きまわり、戦う。写真は、城での戦闘シーン。



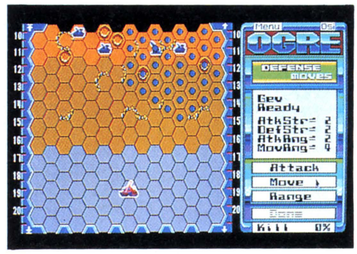
"人食い鬼(オーガ)"! ついに日本に上陸!
最終兵器のオーガた戦車だ

ウルティマシリーズで超有名なオリジン社のシミュレーションゲーム"OGRE(オーガ)"が、やっと日本のパソコンで遊べる。移植してくれたのはシステムソフト。グラフィックの出来はアップル版よりグーよ!

――21世紀。鉄よりも硬く、しかも軽い倍相カーバイド(BPC)装甲が開発されて以来、戦争はガラリとその様相を変えてしまった。なにしろ、厚さたった数センチのBPC装甲を突き破るのに、1メガトンのTNT火薬が必要なのだ。実際問題としてBPC装甲の兵器に対しては、戦術核兵器を使用する以外手がないのであった。

BPC装甲は、あらゆる兵器を生み出していった。どのような地形上も時速120キロで走行できる武装ホバークラフト(GEV)にはじまり、ミサイル戦車や重戦車などの兵器は確実にBPC装甲が採用された。歩兵も核兵器がとびかう戦場で戦うためBPCで作られたパワードスーツを着用した。

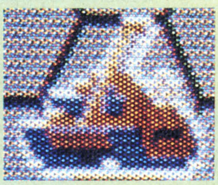
歯止めを失った兵器開発競争は、次から次へと凶悪兵器を作り出し、そして最後に人工頭脳を持った超大型原子力戦車を登場させた。この戦車は、2~3メートルのBPC装甲を持ち、全長50メートルと非常に巨大であるにもかかわらず、時速45キロの猛スピードで戦場を駆けめぐった。ある時は、その強靱なキャタピラーであらゆる兵器を踏み潰し、ある時は、ミサイルや大砲で敵をふきとばした。完全な破壊のために作り出された戦争ロボット、血も涙もないBPC装甲のかたまりを兵士たちはオーガ(人食い鬼)と呼び、恐れたのであった。



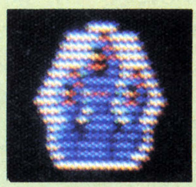
⬆アップル版と比べてカラフルになったゲーム画面。ちょうどGEVの移動フェーズだ。

このゲームは、幅22.5キロ(15ヘックス)、長さ33キロ(22ヘックス)の長方形のマップの中で、防衛軍とオーガの決戦というカタチで展開する。防衛軍側の兵器はBPC装甲をほどこした最新鋭ぞろいだ。これでオーガを迎えうつのである。ちなみにオーガには、移動

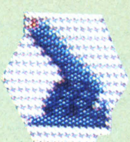
登場するユニットたち



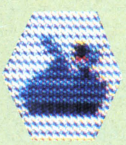
⭘オーガ
人工頭脳搭載の最終兵器的戦車。全長50メートル。大砲、ミサイル、対人兵器を備え、時速45キロで移動する(1ターン当たり3ヘックス)。マークⅢと、さらに大きく強力なマークⅤの2タイプがある。



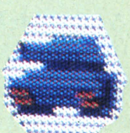
⭘司令部 (0、0、0、0)
防衛軍の戦略通信センター。移動できないばかりか、攻撃能力ゼロ、防衛能力ゼロのなさけないユニットだ。だが、この司令部が破壊されるとキミの負け。とにかく兵器を駆使してオーガを倒すのだ。



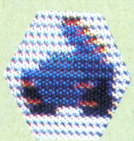
⭘ホイツァー (6、8、1、0)
最強の攻撃力を持ち、射程は8ヘックスだ。しかし残念ながら移動能力がゼロ。最悪でもオーガの射程範囲に入る前に2~3発おみまいしてやろう。他にユニットで援護しながら、寿命をもたせるのがコツだ。



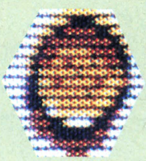
⭘GEV (2、2、2、4+3)
ホバークラフト型の最速戦車である。このGEVの特徴は、1回のターンで2回移動できることだ。つまり、まず最大4ヘックス移動し、オーガへ攻撃を加え、その後また最大3ヘックス移動することが可能なのだ。



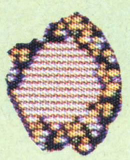
⭘重戦車 (4、2、3、3)
防衛軍の主力戦車。移動能力はがれきの周りを移動するとき以外はオーガと同等。しかし、攻撃範囲が2ヘックス以内と狭いため、攻撃時にはオーガの攻撃範囲内まで近づかねばならない。覚悟を決めて突撃?



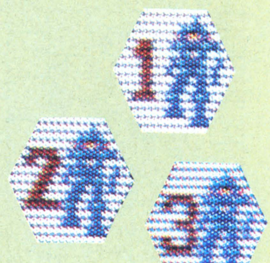
⭘ミサイル戦車 (3、4、2、2)
装甲、移動能力は重戦車に及ばないが、ミサイルの射程が4ヘックスと長いため、オーガの射程範囲外からの攻撃が可能だ。戦闘時は、常にオーガの動きを予測し、距離をもつようにしたいね。



⭘クレーター
戦場に残る核爆発のあと。このクレーターは、オーガはもちろん防衛軍のいかなる部隊の進入、通過をもはばむ。しかし、クレーターをこえて攻撃することは可能なので、知的に利用してくれーたーまえ。オソマツ。



⭘がれき
戦場の障害物としてポピュラーなのが、がれきだ。この障害物を通過できるのは、オーガと歩兵部隊だけで、ほかの兵器はいっさい通行禁止。なお、クレーターと同様、がれきごしに攻撃することは可能なのだ。



⭘歩兵隊 (1~3、1、1~3、2)
1分隊は6~8名で構成され、1~3分隊ごとに行動する。対戦車砲とパワードスーツで武装し、がれきもなんのそので2ヘックスまで移動可能だ。しかし射程範囲がたったの1ヘックスしかない。攻撃時には、決死の覚悟でオーガへ接近せよ。

■カッコ内の数字は、防衛軍側ユニットの攻撃力、攻撃範囲、防御能力、移動能力を示します。



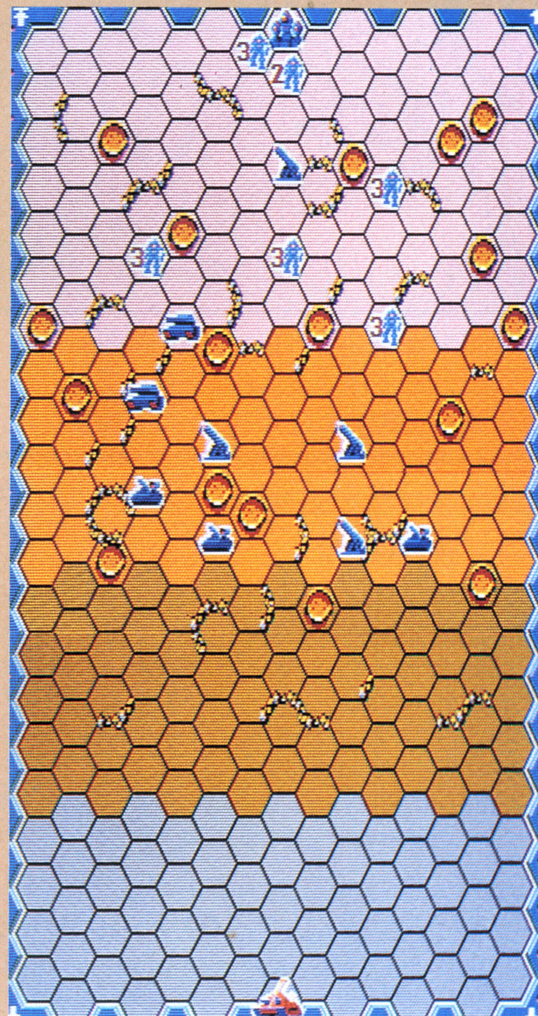
⬆オーガのタイトル画面だ。全長50メートルの巨体をよく見よう。オーガなんだ長嶋だ。

力3ヘックスのマークⅢと移動力4ヘックスのマークⅤの2つのシナリオがあり、それぞれ2人プレイモード、コンピュータがオーガを操る1人プレイモードがある。

ルールは単純明解だ。防衛軍がオーガを破壊すれば、防衛軍の勝利。逆にオーガに司令部をたたかれれば防衛軍の負けである。そのほかいろいろと細かな判定のルールはあるものの、要はやるかやられるかなのだ。

なお、オーガには合計5種類のマップが用意されているほか、プレイヤーがデザインした戦場マップをやはり5種類までセーブできるようになっている。用意されたマップでのオーガ完全撃破を達成したら、ぜひあらゆるオリジナル戦場マップを作り、プレイしてみよう。一見単純そうなオーガだが、その奥の深さにきっと驚かされるぞ。

マップ全体はこんな風

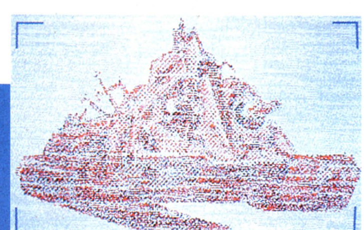


マップの最上部に司令部があり、オーガは最下段から進行してくる。ストラテジックにオーガを攻撃せよ!!



⬅防衛軍がオーガに向けて一斉射撃をしかけている。キャタピラーを破壊し、動けなくするのが先決だ!!





⬅元祖オーガは、左の写真のようなボードゲームだった。作者はスティーブ・ジャクソンというオジサンで、そのスジでは超有名売れっ子ボードゲームデザイナーだ。そして、そのボードゲームをコンピュータゲーム化したのが、オリジン社なのだ。今回のシステムソフト版オーガは、マップ、思考ルーチンなどオリジン版オーガに忠実に移植されているとのことだ。



ログインだからできる！パソコン雑誌創刊シミュレーション2

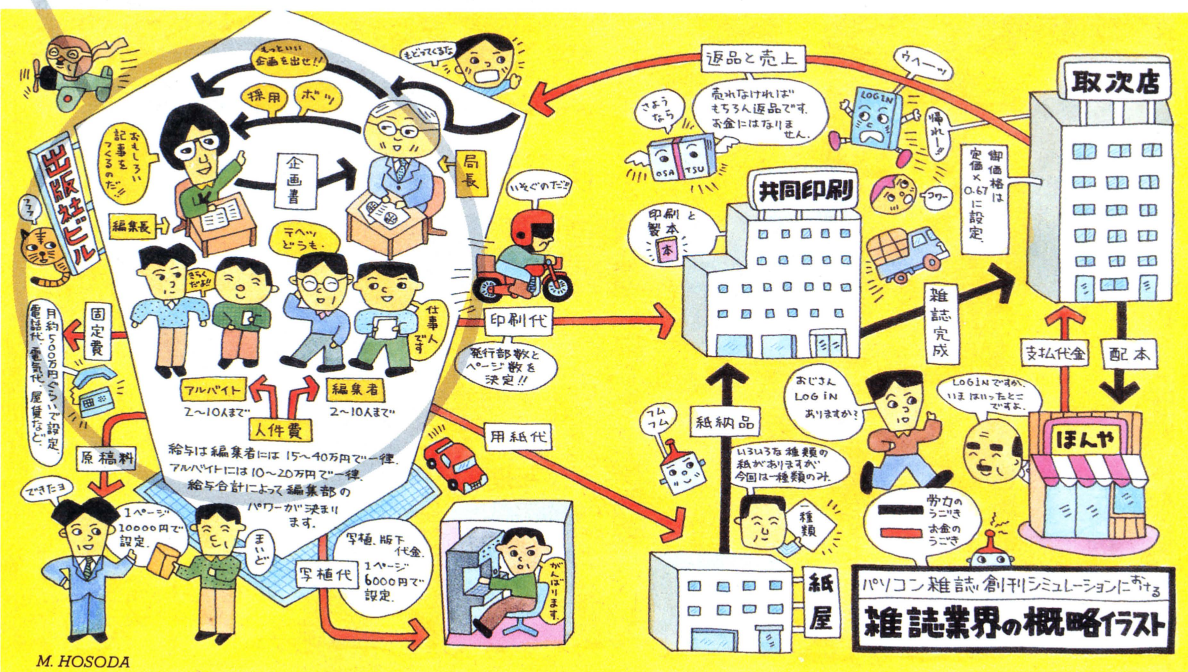
昨年12月号で紹介したあのパソコン雑誌創刊シミュレーションが、いまここにパワーアップして再登場!! なんと編集者、アルバイトなど編集スタッフをキミが面接、採用し、雑誌をつくらせることができるのだ。編集スタッフの経験値もついて、なかなかのRPG・シミュレーションだ。

パソコン雑誌創刊シミュレーションとは

　ログイン編集部が培ってきた経験とその売れる雑誌しか作らないというノウハウをバッチリ盛り込んだ、超現実的ゲーム、それがパソコン雑誌創刊シミュレーション（以下、パソシミュ1と略す）だった。標準BASICで記述されたプログラムは、アスキーネットのパブリックドメインソフトウエアとしてもエントリーされ、非常に多くの人々に遊んでもらえたようである。下のイラストで示したような、雑誌の流通、雑誌づくりの有様など、このプログラムで少しはご理解いただけたのではないかと考える今日この頃。読者のみなさま、いかがお過ごしでしょうか。

　今回ここでご紹介するパソシミュ2は、そのパソシミュ1をさらに掘り下げ、編集スタッフひとりひとりの個性、能力をもシミュレートすることに成功した業界注目、ログイン編集スタッフ真っ青のゲームなのだ。いや、本当にこれはゲームなのか？　そーなのだ、このプログラムがはき出す各種データを見て、我がアスキー出版局のあのキョクチョーラも「うーむ」とうなり、「この記事の掲載については、経営会議で決定させてもらうよ」といわしめたほどのものなのだ。

パソシミュ2は、このマルの中の内容が変わっているのであーる!!







とういわけで、パソシミュ2は、今回も標準BASICでなるべく多くの人々に遊んでもらえるようにした。ぜひ、打ち込んで遊んでくれたまえ。おっと、言いわすれるところだったが、パソシミュ2の動作は、PC-9801、PC-8801、FM-7、X1の4シリーズで確認されている。ただし、プログラム自体がディスクシステム用になっているのでカセットでは動作しないから、注意してね。

ところで、経営会議の結果であるが、以前にも述べたようにあの会議は、常になにものもうみだすことがないので、ログイン編集部では、勝手に掲載に踏みきってしまった。もしなんか問題があったら、編集長の小島が責任をとればいいんだから、気にしないよーに。

では、次ページより、いよいよパソシミュ2の遊び方を説明していくぞ。ちなみに、ウルトラ科学で活躍中の米田センセイの編集者マニュアルを読みながらプレイすると、より臨場感が味わえると思うので、ヨロシクネ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、LISTLOG324ページに掲載しました。

ログイン謹製編集者カタログ② 明るい奴、暗い奴



企画が通らないとプレイできない!!

パソシミュ2は、パソシミュ1と同様、まずはプレイヤーであるキミの名前を入力するところから始まる。この名前入力さえすめば、もうキミは編集長だ。さっそく、キミが創刊するパソコン雑誌の企画案を考えなければならないのだ。

では、このページを読みながら、ゲームを進めていってみよう。うーむ、親切なプログラム記事だなぁ。

このパソシミュ2においては、何はさておき一番初めに、雑誌の名前を決定しなくてはならない。この名前の良し悪しで売れる売れないの判定はしていないので、どんな名前でもいいのだ。勝手につけてくれ。月刊断面図でも月刊鍾乳洞でも何でもいいぞ。しかし、あくまでもパソコン雑誌のシミュレーションだということは、お忘れのないように。他のジャンルの雑誌を想定してプレイしても無意味なのだ。

雑誌の名前を入力すると、次に雑誌の大きさ、記事の入るページ数、定価、創刊号の発行部数を順番にきいてくる。ひとつひとつ入力していこう。現実の世界でもそうだが、このへんの数字の設定が非常に大切である。特に気をつけたいのが、記事の入るページ数つまり雑誌の厚さと、定価、そして発行部数だ。以上の3つの数字をうまーく決めて、なるべく返品許容率の高い雑誌



1. まずはプレイヤーの名前を入力する。パソシミュ2では、たったこれだけのことで編集長になれるのであった。



2. 編集長は、まず創刊するパソコン雑誌の名前を決めなければならない。ここではとりあえずログインにした。



3. ページ数を決定する。このページ数で雑誌のコストが決まる。ページが多いと、定価も高くなるわけだ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、LISTLOG324ページに掲載しました。

ログイン謹製編集者カタログ③ オタクな奴



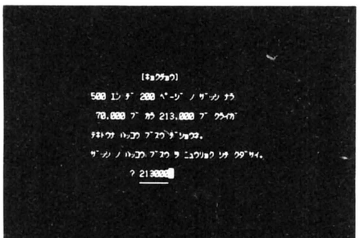
をつくるようにしたい。

しかし、あんまり虫がいい企画書をつくると、たとえば、記事が128ページで、定価が780円で、99000部発行するなんて雑誌だと返本許容率は60パーセントにもなるが、このような雑誌は売れるわけがなく、鬼の出版局長にボツをくらってしまうのだ。気をつけてほしい。

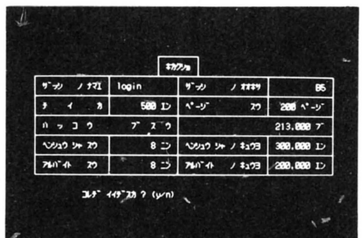
というわけで、キミが創刊しようとするパソコン雑誌の概略が決まるわけだが、それに伴ってキミが採用できる編集者とアルバイトのワクが決定され、つづいて用紙代、印刷代、写植代、人件費、原稿料、固定費が算出される。広告ページの入れられる上限と1ページ当たりの広告料金も同時に決定されるぞ。もちろん計算はパソコンが自動的にやってくれるから、キミは表示されるデータをよーく見ていよう。

そして企画書の最後に創刊宣伝費をどのくらいかけるかきかれる。これがちょりっと水モノ。現実の世界でも広告の効果というものはよくわからないもののベスト5までに入っているほどだ。一応5千万円まで使うことができるが、そのへんは任意に決定してほしい。ただし、使った額はゲーム終了時までバッチリ覚えているから、そのへんを考えて入力しよう。

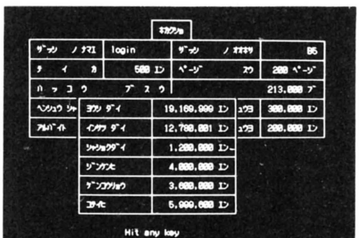
創刊宣伝費の入力が終わると、キミの企画書の最終判定が表示される。通ればヨシ。ボツならばもう一度企画の練りなおしだ。くれぐれもいっておくが、返品許容率は企画の通る限界まで高くしたほうがいいぞ。



4. つづいて雑誌の大きさ(判型)、定価を決め、上の写真のように創刊号の発行部数を決める。どきどきするぜ。



5. 以上で企画書は完成。一応各項目を確認しておこう。もちろん現実はこれほど簡単ではないので気をつけて。



6. Ⓨを入力すると、用紙代、印刷代、写植代、人件費などが表示される。これは1号当たりの数字だぞ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、
LISTLOG324ページに掲載しました。



パソシミュ2は、こう変わったのだ

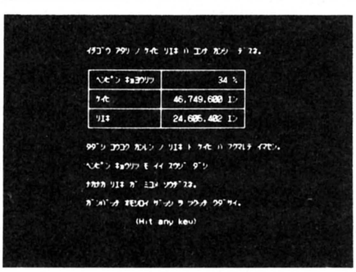
ここからがパソシミュ1とパソシミュ2の大きく異なる部分である。なんとパソシミュ2では、編集者、アルバイトなどスタッフひとりひとりをキミが面接して採用することができるのだ。

新聞の募集広告を見て、数人の現役編集者や失業編集者や転職志願者やマスコミ志向の学生や浪人やらが応募してくるので、キミはこのなかから十分優秀な人間をスタッフとして迎え入れなければならないわけだ。しかも、予算のつごうで創刊号の人材募集は、この1回限り。選り好みしていられないのだ。

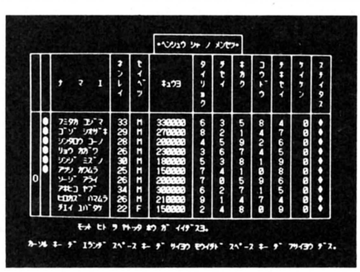
では、カンジンの表の見方を説明しよう。名前、年齢、性別はいいとして、次の給与。これは、たくさん給与をとるから仕事もできるというものではない。わたくしなどは仕事もできるが、給与も少ないのだ。あ、つい熱くなってしまいました。失礼。話をもどすと、そーいうわけだからあまり気にしなくともいい項目だ。

本当に大切なのは、その次にある体力、知力、企画力、行動力、適性だ。これらの5つの項目は、スタッフひとりひとりの仕事量（担当できるページ数）に深い関係があるのだ。これらの数字をよーく考えて、売れる雑誌をつくってほしい。

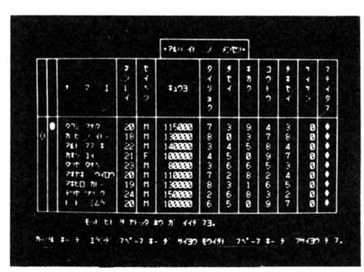
編集者とアルバイトの採用が終わる



7. そしていよいよ出版局長の出番。ここを通過しないと、雑誌は出せないのだ。ログインはさすがにOKさ。



8. で、いよいよスタッフの面接。このなかからキミが使いたい人間を採用するわけだ。データをよく見よう。



9. 次にアルバイトの面接。こちらもデータをよーく見て採用するよーに。使えるヤツだけそろえるのがいいぞ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、LISTLOG324ページに掲載しました。

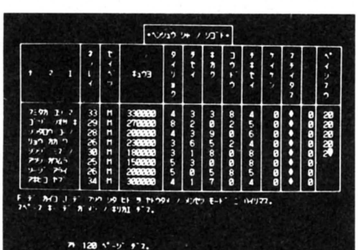
ログイン謹製編集者カタログ⑤　いーかげんな奴



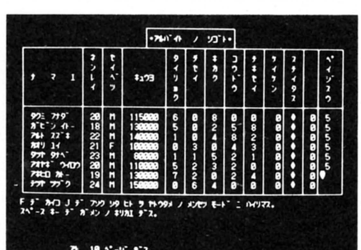
と、いよいよ創刊号の編集である。さきほどの面接時と似たような表が表示されるが、今度はページ数を入力する欄があるのだ。ここにスタッフひとりひとりの担当ページ数を入力してやろう。この時、注意しなければならないのがページの配分。まず最初は均等に割り当ててみよう。すべてのページの割り当てが終わると編集スタート。どーだろうか、アクシデントが起こらなければ、創刊号の結果が表示されるはずだ。説明のつごう上、その結果はひとまず置いといて、すかさず何かキーを押し、2号の編集に進もう。

創刊号と同じような表が表示されるが、ステイタスの部分がガラリと変わっていると思う。編集者のほうは、青や水色、アルバイトのほうは、紫や赤。これは、スタッフの疲労度を示しているのだ。つまり、編集者のほうは仕事が楽で疲労度が少なく、アルバイトのほうは息もたえだえという状態なのだ。結局、均等なページ配分ではアルバイトはキツイというわけだ。このページ配分のコツは遊びながらマスターしてもらうとして、よーするに赤や紫のステイタスが表示されないよーにすることが大切ということだ。このステイタスは、雑誌の売れ行きにも深くかかわっているのだぞ。

ついでといっては何だが、経験値も見てみよう。わずかだがアップしているはずだ。この経験値は、大きければ大きいほど仕事ができるということなのだ。この経験値の増やし方も、ぜひゲームをプレイしながらマスターしよう。



10. スタッフが決まったら編集開始だ。それぞれのスタッフにページをふり分けよう。こんなもんかなあ。



11. 当然アルバイトにもページをふり分ける。編集者とのバランスは7対3か8対2の割合がいいとの噂だ。



12. ページのふり分けが終わると、ついに編集開始。アクシデントがなければいいけどね。この30日が勝負だ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、
LISTLOG324ページに掲載しました。



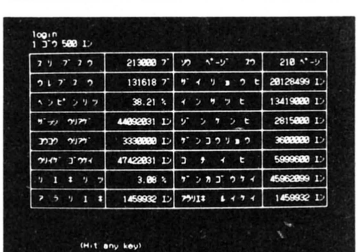
事故を乗り越えて名編集長をめざせ

パソシミュ２では、各種のアクシデントが起こる。その代表的なものは、スタッフのダウンである。そう、このパソシミュ２のスタッフは、仕事がきついと休んでしまうのだ。さらには退社してしまうものもいる。

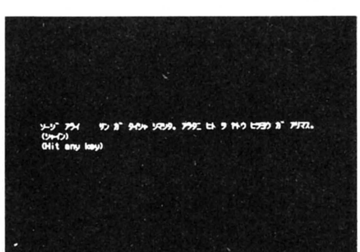
退社の場合は、新しいスタッフを採用できるのだが、休まれてしまうと新しいスタッフを入れることもできず、残ったスタッフでその分のページを分担しなくてはならなくなるのだ。そしてまた、残ったスタッフが疲労するという具合の悪循環がつづくことになる。つまり、ページ配分が非常に大切なのだ。その点、よーく考えてプレイしてほしい。

またスタッフをクビにすることもこのパソシミュ２では可能だ。しかし、世の中には限りというものがある。人材はそれほど豊富ではないのだ。そうパソシミュ１では、右ページに示した編集者20名、アルバイト20名の合計40名しか採用できない。人で悩むのも編集長の仕事だと思って（これ、本当）、がまんしよう。

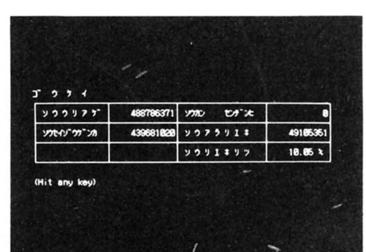
さあ、これからの１年、そして次の１年、キミは編集長としての腕を問われつづけるわけだ。スタッフを思いやり、何としてでも売れる雑誌をつくってほしい。わたしも陰ながら応援していることを忘れないように。



13. そんでもって発売。創刊号の結果が瞬時に表示される。うーむ、38パーセントも返ってきたか。困ったぞ。



14. あやや、ソージアライが退社しちゃった。代わりのスタッフをやとわねば!! いいやつぁ、いねえかなぁ。



15. ゲームは24ヵ月つづく。上の写真は１年目の総決算だ。では、よりよい利益率をめざしてがんばってくれ。

『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、LISTLOG324ページに掲載しました。

限られた人材を有効に使うのだ。 小島文隆談

☆パソコン雑誌創刊シミュレーション2にはこんな人が登場する

➡編集者面接リスト

名　前	年齢	性別	給与	体力	知性	企画力	行動力	適性	備　考
フミタカ コジマ	33	♂	330000	6	3	5	8	4	ガンコ者のくせに気が変わりやすく、よく怒鳴る。
コゾ シオザキ	29	♂	270000	8	2	1	4	7	C調なホイホイ野郎。「やっといてね〜ん」が口ぐせ。
シンタロウ コーノ	28	♂	200000	4	5	9	2	6	真面目そうだがそこは関西人。企画はお笑いが専門。
リョウ カガワ	26	♂	230000	3	6	7	4	5	頑なに良識を守りすぎてプッツンした前衛駄洒落家。
シンジ ミズノ	30	♂	180000	5	3	8	1	9	もと音楽業界人。浅くて軽いノリにはチリ紙も脱帽。
アツシ カワムラ	25	♂	150000	7	4	1	0	8	食べることと寝ることが得意の平凡なサラリーマン。
ソージ アライ	26	♂	200000	7	0	5	9	6	ホエホエ〜と全国を駆け回る野球部出身の元気者。
アキヒコ ヤブ	34	♂	300000	6	2	7	1	5	〝足にくる〟円熟した駄洒落が渋い、ベテラン編集者。
ヒロカズ ハマムラ	26	♂	210000	9	1	4	7	4	新婚ホヤホヤにしてアニマルな毎日を送る精力の男。
チエイ コバタケ	22	♀	150000	2	4	8	0	9	ここでは珍しい常識という超能力を持つおねえさん。
テツオ カナイ	29	♂	280000	4	1	9	3	0	原稿は速いが文字数違いが多い万年新婚ボケ男。
ミカ イトウ	24	♀	240000	5	8	2	3	0	黙々と仕事をこなすが、軽いヤツを見ると怒るのだ。
リエコ イシイ	26	♀	220000	1	6	3	9	8	生きるマンガと噂される。大人か子供かわからない。
クミコ タカハシ	27	♀	300000	1	7	6	7	3	小さい体にパワーがいっぱい。不死身の人妻編集者。
ヤソオ カナヤ	34	♂	280000	3	9	2	5	7	唯一の子持ちスタッフ。文章とイラストの両刀使い。
ケン キンダイチ	24	♂	180000	0	7	6	6	3	模型作りはプロ級。性格は実に温厚だが動きが鈍い。
ヨリコ キムラ	35	♀	200000	8	5	0	6	2	RPGで言えば女戦士。レベル99の最強キャラクター。
マキコ シモヤマ	27	♀	220000	2	8	0	5	2	甲斐バンドを愛し朝早くから出勤する妖力の持ち主。
フミコ タナカ	26	♀	180000	0	9	3	8	1	地味な仕事も前向きにこなす。やる気だけは東洋一。
ヒトシ ミズシナ	29	♂	240000	9	0	4	2	1	巨体を使ったパワー編集で人々を圧倒してやまない。

➡アルバイト面接リスト

名　前	年齢	性別	給与	体力	知性	企画力	行動力	適性	備　考
タクミ フナダ	20	♂	115000	7	3	9	4	3	ヘ理屈をこねては国立大学をサボる税金ドロボー。
ガビン イトー	18	♂	130000	8	0	3	7	8	バカ、アホ、スカタン、トンマ、ノータリン、ガビン。
アルト スズキ	22	♂	140000	3	4	5	8	4	元大手ゲームメーカー出身。いじめられアルバイト。
カオリ ユイ	21	♀	100000	4	5	0	9	7	心理学を学ぶ大学生。口と体重の減らないサイコ娘。
タツヤ タナベ	23	♂	80000	3	6	6	5	3	一度に5台のプリンタを操る幻のリスト取り師。
アオヤギ ウイロウ	20	♂	110000	7	2	8	2	4	理性が重荷の、激書きライターを志す若きホープ。
アキヒト カトー	19	♂	130000	8	3	1	6	5	三流大学に通う、素直だが丸文字が気味悪い19歳。
テツヤ ツヅク	24	♂	150000	2	6	8	3	2	深夜の牛丼で24時間働き続けるスーパー徹夜マシン。
ドド ミムラ	20	♂	100000	6	5	0	9	7	ドーナッツひとつで24時間働き続ける徹夜マシンII。
ヒロユキ ヤマグチ	23	♂	120000	2	2	9	4	2	オーストラリアで野良カンガルーに育てられた若者。
タエコ ワタナベ	26	♀	160000	0	9	6	6	6	わんこソバを100回噛んで食べる褐色のイナズマ娘。
トシユキ ウエノ	25	♂	100000	1	8	4	5	1	速い、うまい、高いの三拍子そろったプログラマー。
カオリ ミヤマ	24	♀	90000	1	9	7	2	0	シューティングゲームがうまいという珍しいギャル。
ユキカズ ヒジカタ	22	♂	130000	4	7	2	0	8	切手貼りと宛て名書きの星飛雄馬。究極のアルバイター。
ヤスキ シノ	19	♂	90000	5	1	7	0	6	ナマイキを絵に書いたようなガキ。好奇心は最強。
タモン ハヤシ	18	♂	100000	9	1	4	7	0	大金持ちのおぼっちゃま。友だちになって損はない。
ツヨシ カトク	18	♂	130000	9	0	3	8	5	無口無表情に哀愁ただよう、さすらいのゲーマー。
ケンイチ モリオカ	20	♂	180000	6	7	1	1	9	名詞のみで会話をする生まれつきのデジタル人間。
ヨシノブ タカハシ	22	♂	130000	5	4	5	3	1	期待の大型プログラマーだが、下手な駄洒落を言う。
ヨシヒコ ヤギサワ	27	♂	190000	0	8	2	1	9	女のケツを追い回しては電球を踏みつぶす癖がある。

このパソコン雑誌創刊シミュレーション2は、すべてフィクションであり、もし似たような名前の人物が登場したとしても、それはまったくの偶然である。

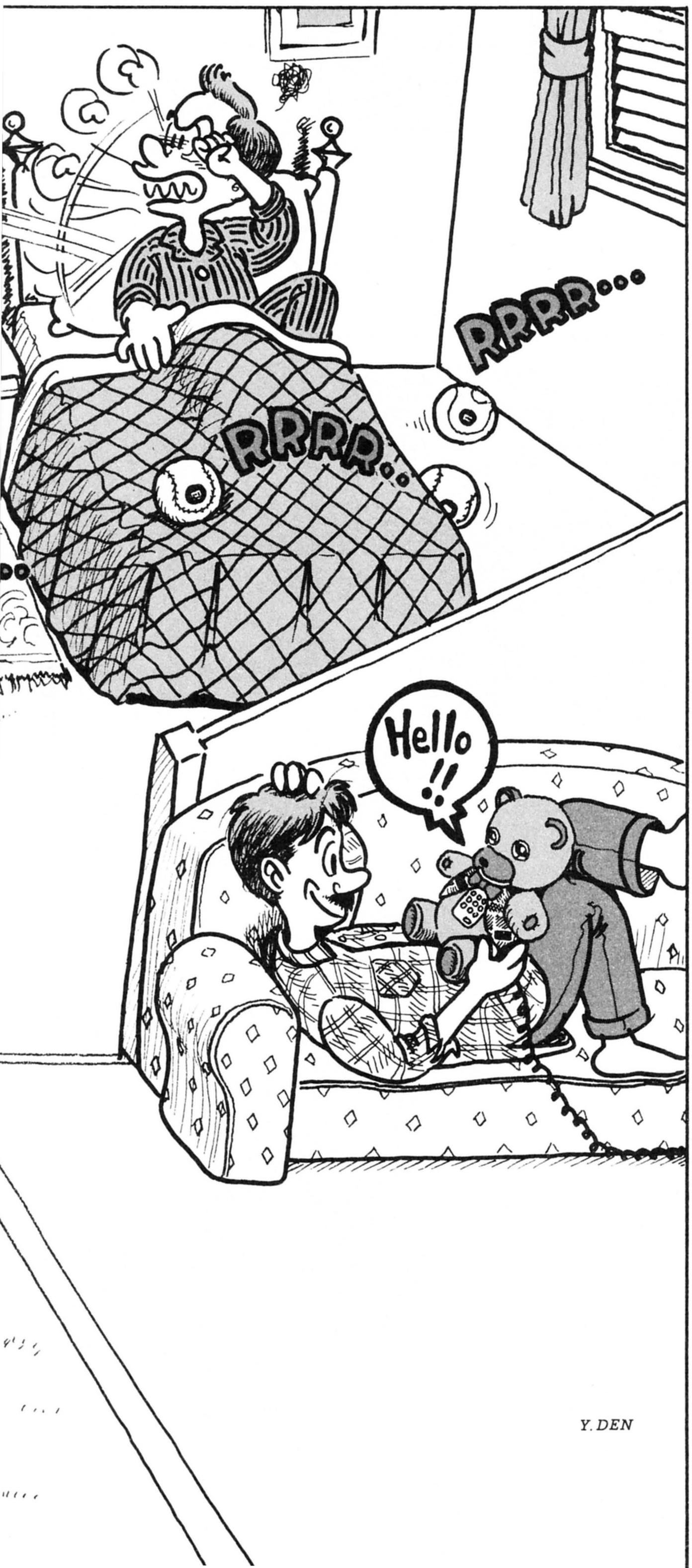
『パソコン雑誌創刊シミュレーション2』のプログラムリストは、
LISTLOG324ページに掲載しました。

SWEET AMERICAN
新しき良きアメ

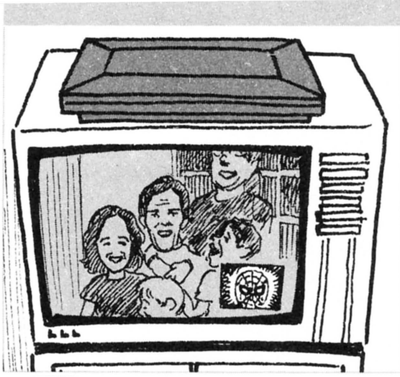


LIFE '87
リカ・・・

CESで見つけたアメリカの生活の匂い



年に2回、アメリカで催される世界最大のエレクトロニクスショーが、〝CES〟コンシューマー・エレクトロニクスショーだ。一口にエレクトロニクスと言っても、その幅は広く、パソコンやオーディオ・ビデオをはじめ、時計、電話、アンテナの脚に至る、数多くのエレクトロニクス機器が展示される。CESは業者向けのショーであるため、一般消費者は入場できないが、その身代わりとして報道関係者が入り込み、みなさんにレポートすることになっている。3日ほどかけなければ、すべてのブースを回りきることが難しいほど、会場は広い。それでも根気よく探すと、あるわあるわ、くだらない、いや珍しいものが。だいたい、お父さんが発明家で社長、お母さんが営業みたいな小さな会社の製品に、けっこう変なものがあったりする。ジョイスティックを安定させる木の板みたいなものを、SONYやIBMなどの大企業のブースの横で元気いっぱいに展示してるの見ると、ああアメリカだなあと感じてしまう。アイデアとやる気。あとは強引にセールス。これがアメリカン商法なのだ。新型パソコンなどの陰に隠れて、あまり報道されることのない、そんな小さな会社の製品には、アメリカの匂いがしみ込んでいる。ここに紹介する製品は、どれもアメリカ臭い小物たちだ。どこかそそられるようで、どこかノリが違っていて、なんとなくオカシイ。アメリカの匂いをどーぞ。



民主家族の正しい娯楽マルチビジョンTV

家庭の崩壊が深刻化するアメリカでは、1つの画面で同時に2つの番組を見ることができるシステムが、家族の必需品になろうとしている。日本にも、この機能を持つテレビやビデオデッキがあるが、こちらは独立したアクセサリー。機械にも自由と独立の精神が生かされている。

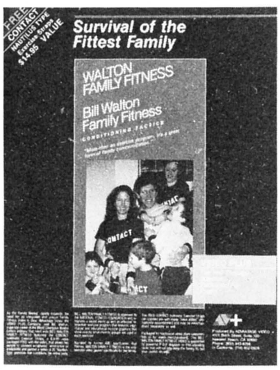
互いの自由を尊重しながら共存する。マルチビジョンは、そんな家族の基本を象徴した、2基ずつのチューナーとビデオ入力内蔵の新しい一家団欒システムなのである。

MultiVision Inc.：1751 Fox Drive, San Jose, CA 95131-2312



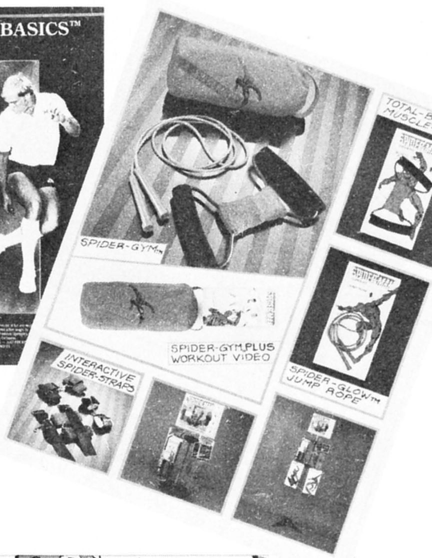


HOW TO VIDEOは基本です









たくましい体と白い歯とでかい声。これがアメリカ人の基本だ。週末ともなると、車をとばしてビーチへ行き、缶ビールをガブ飲みし、大声をあげながら海へ入り、ひと泳ぎしたあとはバレーボール。また大声をあげて海へ入り、がむしゃらに泳いで上がると、タキシードに着がえてケロリとした顔でディナーをとり、酒を飲み、明け方までディスコで大声をあげ続ける。翌日も早くから起きて歯を磨き、ヒゲを剃り、シェイビングフォームを水で流さずにタオルでぬぐい取る。この超人的な体力は、なにもアメリカ人が生まれつき持っているものではない。小さい頃からのスポーツが、彼らをパワーの塊に仕立て上げているのだ。

アメリカ人にとって、スポーツはステイタス。短パンを持っていない男は男ではなく、レオタードを持っていない女は女ではない。

アドバンテージ・ビデオ社のハウツービデオは、どれも体力作りのためのものばかり。元プロバスケットボールのスーパースター、ビル・ウェイトンが教える、親子のための体力作り。カレン・ベックとケン・ピアースが教える、パワフルなミュージックに乗った縄とびダンス健康法。全世界フットバッグ(足でやるお手玉)チャンピオンのブルース・ゲディックとグレグ・コルトパシの指導による、フットバッグ入門。よい子のヒーロー、スパイダーマンが教える、子供のための体力作りなどなど。

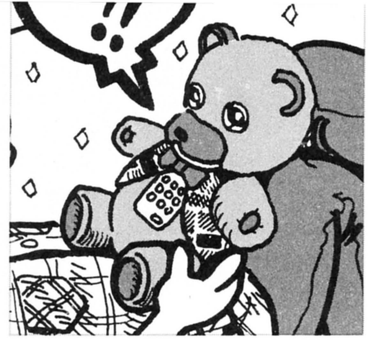
体力作りビデオだけで商売になるのだから、いかにこれらが需要の高いものであるかが窺い知れる。新しいアメリカ人のバイブルなのかもしれない。

Advantage Video：4101 Birch St., Suite 100B, Newport Beach CA 92660



おしゃべりクマちゃん電話の恐怖



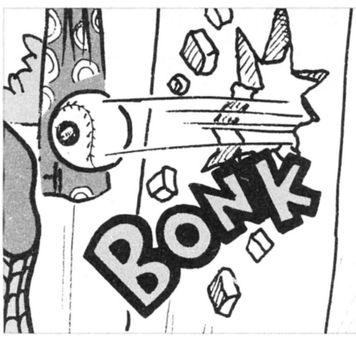


日本人が外国へ旅行する。だいたいの場合、団体である。ニューヨークの自由の女神の足もとで、日本人の団体が2組、ばったりと顔を合わす。そのとき、2組の団体は必死になってお互いを無視し合うのである。「オイ、あれ日本人だよ。やだなあ」何が「やだなあ」だ。自分だって日本人じゃないか。異国の地で出会った同郷の友に、挨拶ひとつしない。日本人のコミュニケーション嫌いは、相当なものなのだ。

その点、アメリカ人は銀座あたりで通りの反対側を歩くアメリカ人を見つけると、「へーイ」と呼びかける。声がでかいのである。そんな事情からか、日本とアメリカでは、電話機の形もずいぶん違う。

このクマちゃんの形をした電話機は、テレコンセプツ社のK.C.ベアリーフォンII。電話のむこう側の声と同調して、口と目をパクパクパチパチ動かす、かわいいスピーカー電話だ。愛するガールフレンドからの電話だったら、K.C.ちゃんを抱きしめながらお話をしたいところだが、相手がいやなヤツだった日にゃ、これほど怖いことはないのである。かわいいK.C.ちゃんからピピピピッと不吉な呼び出し音が鳴りひびき、目をかっと見開いて、おもむろに口を開く。「カネカエサンカイ、ワレ。ニゲテモスグニワカルンヤデー!」よく見れば、K.C.ちゃんは三白眼である。

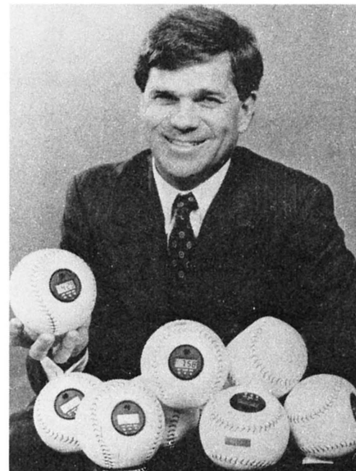
Tele Concepts Inc.: 36Holly Dr., Newington, CT 06111-2233



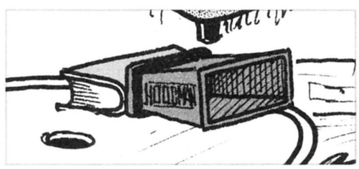
隣室の人も起こす過激な目覚し時計

CESには、時計の出展も多い。なぜかゼンマイ式の目覚し時計のような、まったくエレクトロニクスしていない物もあったりして、人々を混乱させる。どちらかといえば、報道関係者で、CESの時計の展示ばかり見てくるのは、変である。しかし、たまに変なものがあるから、やっぱり見のがせない。このオフ・ザ・ウォール野球ボール目覚し時計も、そのひとつ。これはただの目覚し時計ではない。朝、セットしておいた時間にビビビビッと鳴るまでは、他の時計と同じ。問題は音を止める方法だ。ベッドから手を伸ばし、この時計をつかみ、エイヤッと壁にぶつける。そうすると、音は鳴り止むという寸法なのだ。体を動かすと目が覚める。そんな人類の弱点をついた、画期的商品なのだ。もちろん、この時計が使用できるのは、壁が十分に厚い寝室に限られる。ほとんどの日本家屋には、室内での壁ぶつけに耐えられる壁などない。となると、オフ・ザ・ウォール目覚し時計は、日本では使えないということになる。日米貿易摩擦が相変わらず問題となっているが、これはそんな状況において、アメリカの輸出努力の乏しさを感じさせるのであった。

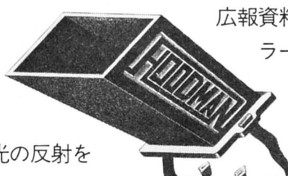
OFF-THE-WALL Products:
1150 Silverado St. La Jolla, CA 92037



世紀の大発明!画面反射防止装置



液晶ポケットテレビは、屋外などの明かるい場所では画面がよく見えない。その問題を解決してくれるのが、このフードマン2000だ。主な特徴は次のとおり。①革命的に理想的な視線の角度を保ち、画面の光の反射を防ぐ。②フレアー状のフードが、画面を見やすくする。③光のもれを防ぐパッキング付きの、黒い一体成型プラスチックボディー。④多くのテレビにフィットするアジャスタブル固定ベルト付き、である。これを作っている会社の名前はフードマン社。つまり、これを専門に作っている会社なのだ。広報資料も実に質素。製品のカラー写真がビシバシ入っているのが普通だが、フードマン社のものは、イラスト入りのビラ1枚だけであった。



HOOD MAN Corp.: P.O.Box 816
Hermosa Beach, CA 90254

キミたちの力作を待っているっ!

まとめて ログイン特製ツールプログラムの

作品大募集!!

新しいモノを作り出すことは、実に楽しい。楽しいことはイイことだ。パソコンユーザーだったら、パソコン使ってイイことしよー。とゆーわけで、ログインでは'86年11月から今年の4月号にかけて、5種類のツールプログラムを発表した。が、発表しただけで終わらせるのでは不十分。楽しんで作った作品を大々的に募集して、楽しみよもう一度、なのである。

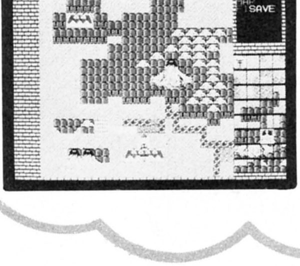
ゲームをプレイして、謎を解いたり、ハイスコアを出すのって、もちろん楽しい。でも、いろんなゲームをプレイしているうちに、誰でも「自分でゲームを作ってみたいなぁ」と思うはず。ところが、プログラミングの壁にブチ当たり、多くの人は目的達成のはるか手前でやむなく断念してしまう(私もそのなかのひとりです)。

ログインが去年の11月号から5回にわたってツールプログラムの特集を組んだのは、そんな人たちにも「作る楽しさ」を味わってほしいからだ。だって、ゲームとプログラムは切っても切れないものではあるけれど、全部ひとりでやらなくちゃいけないってものでもない。

ログインがこれまで発表したのは、このページで紹介している5種類。シミュレーションゲームのツールがないのはちょっと残念だけど、

1986年11月号 RPGコンストラクション

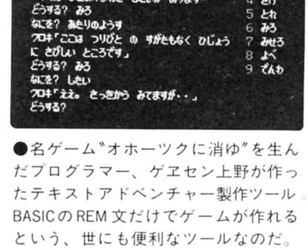




●地上では平面図型、ダンジョンでは断面図型マップのRPGが作れる。キャラクターは、初めはひとりだが、途中で仲間を2人まで加えられ、マップの広さは最大475面。グラフィックは、キャラクター、アイテム、マップなど、すべてエディットできる優秀ツールだ。

1987年1月号 アドベンチャー・ツクール





●名ゲーム"オホーツクに消ゆ"を生んだプログラマー、ゲエセン上野が作ったテキストアドベンチャー製作ツール。BASICのREM文だけでゲームが作れるという、世にも便利なツールなのだ。

1987年2月号
ぱたぱた君&ぱたぱた君7

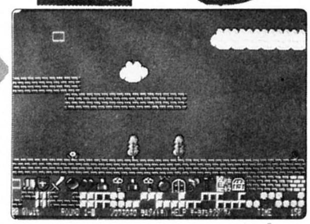




●ノートの端っこに描いた絵を、パラパラめくって遊ぶパラパラ漫画。"ぱたぱた君"は、そんな素朴なアニメーションが簡単に作れるお楽しみツールだ。絵の上手下手は無関係。絵を切り換えるタイミングと繰り返しの回数が決め手。絶妙な間が笑いをさそい、ペーソスを生む？

1987年3月号
スクロールゲームコンストラクション



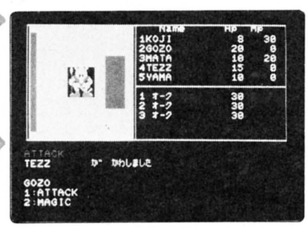


●高度なプログラミング・テクニックが必要なスクロールゲームが作れる！　しかもゲームの広さは4エリア×6世界。主人公、敵キャラ、アイテムはもちろん、安藤くんだってエディットできるのだ。

これだけあれば、みんなが考えているシナリオ、アイデアをゲーム化できるんじゃないかと思う。ゲーム以外にアニメーションのツールもあって、なかなかのラインナップだ（手前ミソ！）。

　で、ツールを使って作品を作ってみて思うのは、「他の人に遊んでもらいたい」。こんな目立ちたがり精神、おおいにけっこう。そこで、発表のたびに作品募集をしているけれど、ここであらためて全ツールの作品を大募集。集まった作品を審査して、今年の秋あたりに誌上作品発表大会をやってしまおうと思うのだ。優秀作品にはもちろん賞品進呈。特に優れたものについては、ディスクログイン、タケルで販売することも検討中だ（すでに応募された作品も審査対象になるのでご心配なく）。とゆーわけで、キミもこの企画に参加してみないか!!

1987年4月号
ダンジョン万次郎



●オーソドックスな3Dダンジョン型RPGが作れる"ダンジョン万次郎"。それも、5人パーティのマルチ・キャラクターだ。迷路は10階分、各20×20マスで、ワープポイントの設定だってできるのだ。



応募の心得

　年齢、職業、性別、趣味、得意な科目等、応募の資格は全くなし。とにかく、このページに載っているツールを使った作品であれば、なんでもOK。ただし、ぱたぱた君については、兄貴分である"カリグラフコンストラクション"で作った作品も応募可。

　なお、作品は必ずディスクで送ってください（"RPGコンストラクション"については、キャラクター、マップやゲーム設定をチェックできるよう、ゲームディスクではなくゲームマスターでお願いします)。ディスクと一緒に、ゲームシナリオ等を書いてくれると、ヒジョーにうれしい。

　各ツールを発表した号で、締め切りを指定したものもあるけれど、今回の募集については締め切りはいっさいなし。とにかく、「うん、これはおもしろいっ！」という作品ができたら、どしどし応募しよう。では、キミたちの力作を待っているっ!!

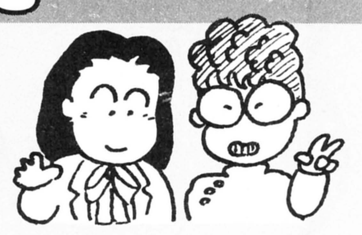
宛て先

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
『RPGコンストラクション』係
『アドベンチャー・ツクール』係
『ぱたぱた君』係
『スクロールゲーム コンストラクション』係
『ダンジョン万次郎』係

ゲームなんでも情報局だよ どっこいしょ！



ハァイ！　またまたまたガラリと変わった「どっこいしょ！」だよぉ。巻頭のカラーページはなくなったけど、「お題」が2ページに、「㊢情報局」が4ページにと、みんなの参加ページが一挙に3倍に増えちゃったんだから！　キミたちが作る、新生どっこいしょ！　第1発目、行ってみよう！



今月のお題は "うっでい・ぽこ" だ！

「今月のお題」のコーナーですが、「どっこいしょ！」を代表して、Dr.アライがひとことだけごあいさつ。巻頭のカラーページがなくなってはしまいましたが、それはみなさんの情報の質、量が揃い踏みしたからであります。これからも、いっそうの㊢情報、質問を頂戴したい、というところで、お題ソフト〝うっでい・ぽこ〟にまいりましょう。

■全ステージの攻略法

春ステージ／ストーリーの出る所は、テンキーの⑧で、とばすことができる。店に入った時のメッセージも、⑧でとばせます。

酒を2つぐらい買っておくと、夏に困りません。また、速く歩ける靴があると、冬に助かります。

夏ステージ／スタートして、2面分行った面の一番右にある岩の右付近に、歩くとあく穴があり、ここに入ってひたすら左へ行くと、南の島へ行ける。ローソク3本は必要と思われます。

地下で、上から落ちてくる水滴は、コマンドモードに一度入り、出ると消える。SRの人は、V1-Sモードにするとよけやすい。

南の島のスロットマシンは、右手に何も持たず、左手に虫めがねを持つと使うことができる。ただしセーブすると、もう使えません。

南の島にいる竜は、酒でやっつけられます。夜よりも昼のほうがグー。パラッパは、右手に持って武器にする（なんと、弾切れがない！）。

デカキャラの海賊は、頭に酒を当てるといい。鍵を置いていく。

子供のワシは、紐(ヒモ)を撃って助けよう。その次の面で、モアイが1匹だけいる所を歩くと、穴があき、右へ行くとクリアーだ。

秋ステージ／断崖絶壁があるが、落ちると登れない所に穴があり、入ると次の面へ行けるぞ。

次の面に入り、左へ進むと別の面へ行ける。そこには、おばあさん、スロットマシン、鍵があります。

雪原では、左手に灯(あかり)を持っていると金塊が見える。氷の魔人は、攻撃してはダメ。待っていれば、アイテムをくれて、引っ込んでしまうからね。

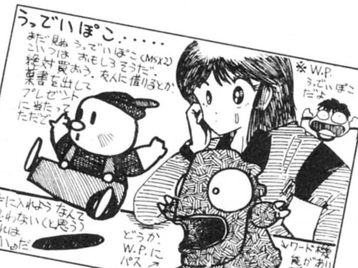
冬ステージ／スタートして、左→右→右と行けば、おばあさん、スロットマシン、デカキャラがいる。

秋の雪原で入手した、あるアイテムを身につけると、雪の結晶に対して一定時間、無敵になります。

雪ダルマの近くに穴があり、地下の模様を見ながら進むと、デカキャラのいる所に行ける。

以上88SRで確認しました。あとはみなさんの努力次第です。

愛知県　新川史康



⬆エラクかわいい〝ぽこ〟のイラストを送ってくれたのは、大阪府の木津高平君。とても男の子が書いたとは思えないぜ！



⬆おお、ファンタジック！　と感嘆してしまう、愛知県は川幡平雅君のイラスト。でも、絵はシロウトとは思えないほどキレイなんだけど、字は小学生並みといえるな、ウン。

■ロドリゲスの攻略方法

まず、ロドリゲスを手前におびき寄せ、間合いを計ります。地面をたたき始めそうになったら、すかさず奥に！　あとは、ボールを投げているすきに、頭部へ〝うっでいぼーる〟を撃ちこもう。

倒せない人へ。おおかみに対して、〝うっでいぼーる〟を使い過ぎてはダメ。おおかみは、〝ばぼるの実〟で倒そう。ロドリゲスとの勝負の前は、〝うっでいぼーる〟の消費は10発くらいにしといて、ロドリゲスも1～2発で倒せばオーケー！

神奈川県　池田暁史



➡千葉県の水野美雄君が送ってきてくれたのは、アイテムマニュアル。もう少し種類が多いとよかったんだけどね。「もよん」とした絵のタッチが気に入ったので、つい採用しちゃったわけだな、うん。

裏情報Q&A

Q　僕は、アルファで詰まってるんです。キースに会った後、にっくきポリス・ロボットに、ゴールドキー以外のアイテムを、全部取られてしまう！　だから、レーザーガンの再入手法を教えてください。（岐阜県　中西　潔）

A　破壊されたアジトにある、というのは知ってるね。あそこは、結局コマンド探しになっちまうんですよ。ここは単純に、「×× トル」で取ってしまおう。そうそう、手に入るのは、レーザーガンだけではないから、気をつけてね。



⬆千葉県の針木裕行君のイラストも、またカワイイね。しかも、イラストの隅のほうにネームを入れるあたり、ニクイぜ！

■アイテムをまとめちゃおう
名酒ススキノなどを右手で持って、もうひとつ、同じものを持つと、なんと2つのアイテムを、1つにまとめることができるのであ～る。ただし、当然のことながら同じアイテム同士のみ有効です。

愛知県　村松克幸

■春ステージクリアーの基本
ロドリゲスは、昼より夜のほうが簡単に倒せます。頭に1発で大丈夫。また、当たり前ですが店で買い物をする時、お金を払わずに店をでると、どろぼうになってしまう。以後、他の店に行っても追い出されてしまうので、決してしないように！
　きのこのおばあさんの家へ行くには、前から数えて9面目の、地下へ通じる穴を使う以外にありません。しつこく誰かに聞くと、教えてくれます。

千葉県　水野美雄

■意外に知られていないこの事実
春ステージで、データロードしないで最初からやると、木の弾1発でおおかみを倒せます。けれど、そのステージでセーブして電源を切り、途中から再開すると、あれ？おおかみさんは、1発では死なない！
　こうゆう場合は、電源を入れたらデータをロードせずに、そのままプレイしよう。木の弾でビシバシやっつけながら進み、橋の近くの宝箱を取って、わざと橋から落ちて死にます。そのあと再プレイして、ロードすると、おおかみは木の弾1発で……。
　応用して、夏ステージのモアイも、また秋ステージの剣ちゃんにも、やってみてください。冬ステージは、自力でガンバッテ。
　しつこくてすみません！　木についてです。木は力を抜いて押すと、4回くらいお金を降らすことができます（1回につき8ゴールドです)。あと、木を押すと出てくるハチさんは、穴や近くの水たまりへ逃げ込むと、木の上のほうへ消えてくれます。

新潟県　西山博幸

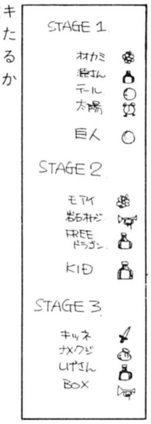
■FOODとGOLDを増やす方法
最初にことわっておきますが、X1のみしかできません。88版は不可です。
　秋のステージに出てくる、金塊のモンスターに、PM21:00～AM6:00までの間で、自分のパワーが7以下の時に、そのモンスターたちに接触していると、恐ろしいことに、無限にFOODとGOLDが増えていきます。といっても、最高20,000までですけどね。

福岡県　大里　恵

■冬ステージの心がまえ
冬というだけあって、とにかく地面がよく滑る。見事にアイスバーンになっているので、ぜひ長ぐつをはきましょう。ただ滑るだけならまだしも、敵につっ込んで行くこともよくあるのです。
　あと、ちょこちょこと店があるのに、なぜかパン屋さんがありません。冬ステージの、最後のほうに1軒あるだけなので、冬ステージに来る前に、買いだめすることをお勧めします。
　それから、始まってどんどん右へ進んでいくと、そのうち向こう岸が見えてくるのだが……、渡れない！　どんなに一生懸命に穴を探しても、その近辺にはありません。実ははるか彼方に通り過ぎた、雪だるま氏の近くに、穴があるのです。みなさんは、私のようにだまされないよう、気をつけてください。
さあ、もうすぐおしまいさ！

兵庫県　加藤陸幸

➡山形県の馬場宏文！　敵キャラに効くアイテムを書いたんだろうけど、タテ長すぎるぞ。おかげで半分くらいしか載せられないじゃないか！



ぽこの生みの親、デービーソフトの小林さんの投稿だ！

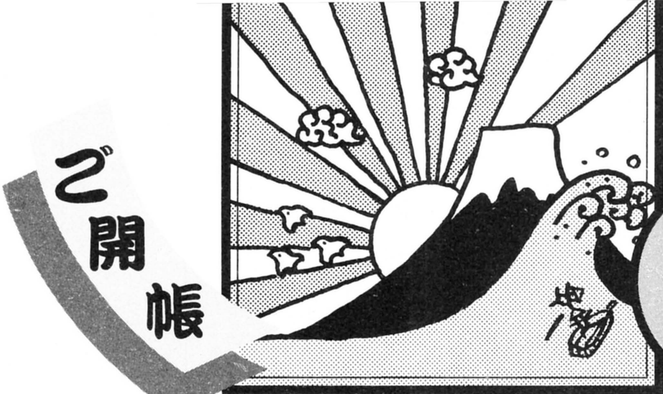
⬇こいつはスゴイ！　11月号のニューソフトインフォメーションに写真入りで登場した"ぽこ"の作者、小林さんからの情報だ。これさえあれば、ステージ2、3は完璧にクリアーできるぜい！



裏情報Q&A

Q　あのぉ、すいません。前作のザナドゥでは、名前入力をする時、いろいろ便利な隠し名前があったでしょう？　あれは、シナリオⅡでは使えませんよね。でもシナリオⅡ用の隠し名前はないんですか？（三重県　桑野永純）

A　いや、そんな都合のいいものはありません。でも、実は前作の隠し名前を、使う方法もあるんです。その方法とは、シナリオⅡをプレイする時は、タイトルの画面とミュージックをとばす！　一度でもとばさないと、もうダメだよ。





ご開帳 日本全国 裏 情報局

ウィザードリィII

■〝I〟で取ったアイテムを失わない方法
最初に言っときますけど、ワードナを倒したキャラのみですよ。

まず、シナリオIIのユーザーディスクを作り、そしてシナリオIを起動する。続いてシナリオIで自分の最も強い装備を身につけたまま、シナリオIIのユーザーディスクに移す。これだけで、シナリオIIでもそのままの装備で、プレイができますよ。

さらに、シナリオIであって、シナリオIIにないアイテム（例えば、ブルーリボンとかゴールドキー）は、シナリオIIでは、なかなか手に入りにくいアイテムに変わってくれます。Long sword＋5、Amulet of Coverなんかになるわけ。こいつはスゴイぜ！　絶対ヤルッきゃないね。

神奈川県　柳沢和彦

■ちょっとした技
シナリオIから、シナリオIIにキャラクターを移動させる時に、パーティーを外に出さない(つまり迷路中の状態)でいると、キャラクターの装備はなくなりません。けれども一部のアイテムは、名前も効果も全く違うものに変わってしまいます。

また、地下6階では『DUMAPIC』が使えないので、とっても地図が書きにくいが、『MALOR』を使って地下5階へ上がり、そこで『DUMAPIC』を使えば、自分の座標は確認できます。

東京都　藤本達也

■アイテムを好きなだけ増やす方法
増やしたいアイテムを持って、ギルガメッシュの酒場に行きます。

まず、1番のキャラクターにアイテムを持たせたら(身につけなくてもよいです)、REMOVEして、またADDする。次に、1番のキャラクターから、2番のキャラクターにアイテムをTRADEし、2番のキャラクターをREMOVEして、またADDする。

これを繰り返し、6人分行なったら、一度電源を切って、もう一度ロードする。すると、アイテムが人数分増えている。これは、REMOVEしてADDすると、そのキャラクターだけセーブされる、という性質を利用しています。

神奈川県　江角英将

■ヒント＆アドバイス
地下3階に出てくる、アイテムモンスターのMAGIC SWORDは強い。A.C(アーマークラス)が－4の忍者が首をはねられました。みなさんも用心してくださいね。

また、KOBOLD KINGとORC LOADはけっこうバカにしがちですが、ヒットポイントも大変高く、力もEARTH GIANTより強いので、油断なりませんぞ！

それに、GORGONは前作より強く、なんといってもMAKANITOがききません。要注意です。

栃木県　斉藤　功

ロマンシア

■お姫さまを助けてからのこと
衣(ころも)をもらい、天国へ行って神通力をかけてもらって、アルゾバの地下へ行く。姫がいた所をずっと進むと、迷路がある。なんとか、突破してください（編集部注／4月号の㊕にマップがあります。見てね）。

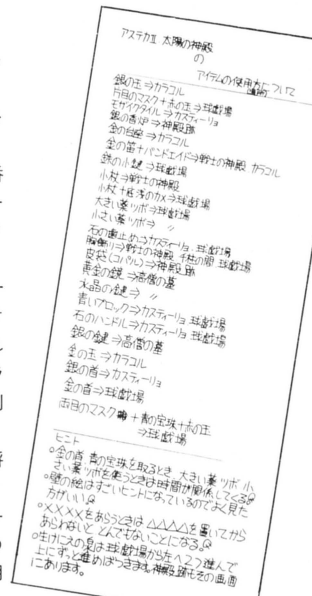
地下帝国へ入り、とにかく進むと城があるので、途中で死なないでください。城では、2つの入り口の奥のほうへ行くと中に入れます。条件を間違えると、地獄面に落ちてしまうよ。

あとは、羽根を使って右へ右へと行く。羽根を取られないよう、気をつけて進めばそのうち、おじいさんに会えて、いわゆる聖剣〝ドラゴンスレイヤー〟が、手に入ります。どこかで、呪いを解いてもらってから使おうね！

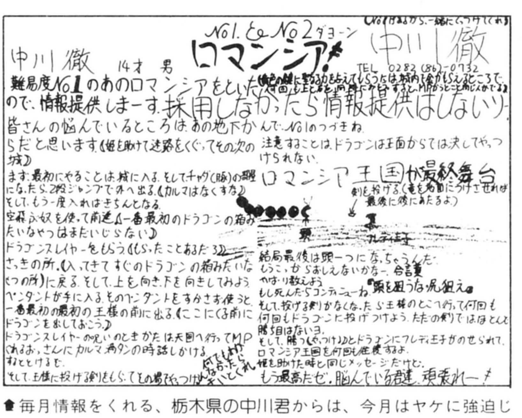
富山県　小摺戸昌彦

■僕はこうやってドラゴンを倒した
①初めに、ドラゴンめがけて剣を投げ、その後をついていきます。
②剣がドラゴンに命中しますが、かまわず前進します（体当たりしてよい）。
③自分に剣がささった所で止まります。すると、H.P(ヒットポイント)もどんどん減りますが、必ずドラゴンの体を2～3個ずつ減らしていきます。
④あとは、その位置に立っているだけで、死んだらコンティニューするだけ。他のキーはさわらなくてもオーケーで、そのうち勝手にドラゴンは死にますからね。

ついでに、地獄面の脱出の方法です。右はしにあるでっぱりのすぐ横に立ち、2段ジャンプして、でっぱりに乗ります（ジャンプの最高点の時、もう一度ジャンプしてください）。そしたら、もう1回2段ジャンプをして、右の壁にめり込むのです。あとは、4、6、8のキーを駆使して登ってい


アステカII 太陽の神殿
の
アイテムの使用方について
畑中敏郎
銀の玉⇒カラコル
片目のマスク＋赤の玉⇒球戯場
モザイクタイル⇒カスティーリョ
銀の香炉⇒神殿跡
金の台座⇒カラコル
金の笛＋バンドエイド⇒戦士の神殿、カラコル
鉄の小鍵⇒球戯場
小杖⇒戦士の神殿
小杖＋底浮のカメ⇒球戯場
大きい薬ツボ⇒球戯場
小さい薬ツボ⇒ 〃
石の歯止め⇒カスティーリョ、球戯場
胸飾り⇒戦士の神殿、千柱の間、球戯場
皮袋(コパル)⇒神殿跡
黄金の鍵⇒高僧の墓
水晶の鍵⇒ 〃
青いブロック⇒カスティーリョ、球戯場
石のハンドル⇒カスティーリョ、球戯場
銀の鍵⇒高僧の墓
金の玉⇒カラコル
銀の首⇒カスティーリョ
金の首⇒球戯場
両目のマスク＋青の宝珠＋赤の玉
⇒球戯場
ヒント
○金の首、青の宝珠を取るとき、大きい薬ツボ、小さい薬ツボを使うときは時間が関係してくる。
○壁の絵はすごいヒントになっているのでよく見た方がいい。
○××××をあらうときは△△△△を置いてからあらわないと、とんでもないことになる。
○生けにえの泉は球戯場から左へ2つ進んで上にずっと進めばつきます。神殿跡もその画面にあります。

⬆あの〝アステカII〟の、アイテム使用法を書いたのは、千葉県の畑中敏郎君。シンプルだけど、こいつはわかりやすいぜ！　みんなも、活用しちゃってね。

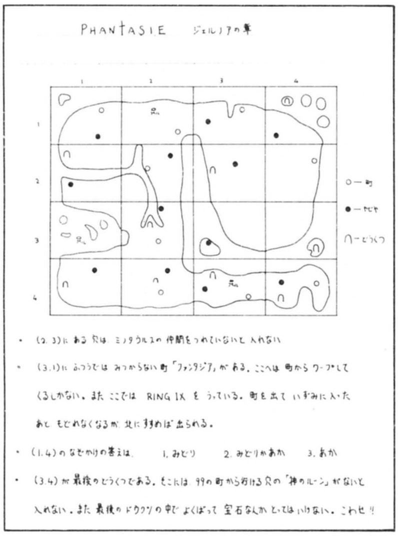


⬆毎月情報をくれる、栃木県の中川君からは、今月はヤケに強迫じみた、2枚組のはがきを頂いた。ロマンシアの結末付近について、詳しくレポートしてくれました。中川君、どうもアリガトね！

裏情報Q&A

Q ドクター！　急患です！　トップルジップの6～9面のレーダーのありかがわからないんです！　このままではとても受験などにはのぞめない病状です。早急に治療を!!（長野県　岸本勝利）

A レーダーに反応するPレーダーは、6面のライバル機が持っているのだ。ところが、撃ち落としても手に入らない。ここは近づいてドッキング！　スピークを持っていれば、ターゲット機もわかるしね。さあ、受験もがんばって！



⬆広島県の大松和弘君提供の、ファンタジーのマップとヒントだ。こうしてみると、たったの16画面だけど、プレイすると、やけに広いなあ。ホントに。

けば、元の画面に戻れますよ。

愛知県　近藤正雄

トップルジップ

■ゲームクリアーの最短ルートです

1面／まっすぐ行って、マッハ棒を取り、すぐ右へ行って、チュッパからレーダーを奪い取ります。そしたらそのまま行って、カクサンを取り、4面へＧＯ！

4面／スタートしたすぐの画面にあるカプセルは、レンシャですので必ず取ろう。取ったら左へ行って、ぶつけまくって、レーダーとキョウカを取ろう。そしたら6面へ行こう。

6面／そのまま真っすぐ行って、円盤みたいな白いキャラとドッキング！　ここで、Ｐレーダーをもらえます。ここまで来ちゃったら……。

続きは自分でやってみて！　ところで、ここまでくる前に、5面へ行ってマイクを取っておくと楽です（アイテムコンティニューが可能なのは知ってますね）。なお、4面→6面へのワープは、エネルギーが増えないので注意！

岐阜県　滝田伴則

■各面の紹介

1面／マッハ棒を取り、レーダーをたよりにしつつ、好きな面へ行ってください。カクサンも落ちてるよ。

2面／背の高い木に注意して進みながら、ワープしよう。

3面／ここは、町のようです。いろいろなパワーアップのアイテムがありますが、バクダンには注意！

4面／火山面です。レンシャを持っていなかったら、すぐに左へ行き、取っちまえ。トトットはターボを持っているので、取ってパワーアップしておこう。

5面／すぐ前方に、ミラクル、キョウカ、マッハがあります。全部欲しいけど、中でもキョウカは絶対に取っておくこと。それから、ちまっちがスピークを持ってるので、これも欲しいものです。

6面／ここからは、KEYを取って、ひたすら撃ちまくってくれ！　と、いうことで、みなさんの健闘をお祈りします。

山梨県　網野靖徳

■何回やっても死んでしまう人へ

死にそうな時は、スペースキーをたたく、というのは知ってるでしょう。それと、自分のキャラは、だいたい画面の中央より少し上くらいに置き、カプセルが出たら、さっさと撃って取ってください。

あとは、敵に押されてコースを変えられたりしないように、しっかり操作をする、くらいかな。ワープ先のことを考えると、運の要素もやっぱりあると思うので、日ごろの行ないも良くしておいたほうがいいと思うな。

福島県　添田文孝



⬆えーっ、これホント？　なんと姫が主人公になってしまうそうです。MSX版を持っている人は、東京都の久留主純子ちゃんに深く感謝して、試してみてチョーダイな。

ファンタジー

■ゲーム進行上のヒント

2番目のダンジョンでは、FIREのルーンを取ってから、箱を燃やすと、な、なんとEARTHのルーンが手に入ります。また、3番目のダンジョンでは、男の人を助け出し、情報と数字を聞きだそう（注／女のほうも、ほっといちゃだめだよ）。

さびれた町では、宿屋にいるキルモアに2番目のダンジョンで聞いた情報を教えると、ある番号を教えてくれる。そして、神殿でその番号を入力すると、闘技場に入れるようになります。中に入ると、また数字があるので、今度は神殿で入力します。すると、噴水の中にも入れるようになりますよ。まっ、フシギ。

また、3番目のダンジョンで聞いた番号を入力すると、神殿の中へ入れて、なおかつ情報も手に入ります。

トロルキンの城では通り抜けられる壁がいくつもあるので、一見、囲まれていて入れそうもない所でも、意外に入っていくことができます。あきらめずに、通路を探す努力をしましょう。

なお、最初のダンジョンは、あまりたいしたこともないので、略しました。

富山県　佐伯　豊



⬅神奈川県の青木真吾君は、ゲーム㊛担当の3人の似顔絵を送ってくれました。人によって美化してあったり、そうでなかったりでオモシロイ。これからも応援してくださいね！



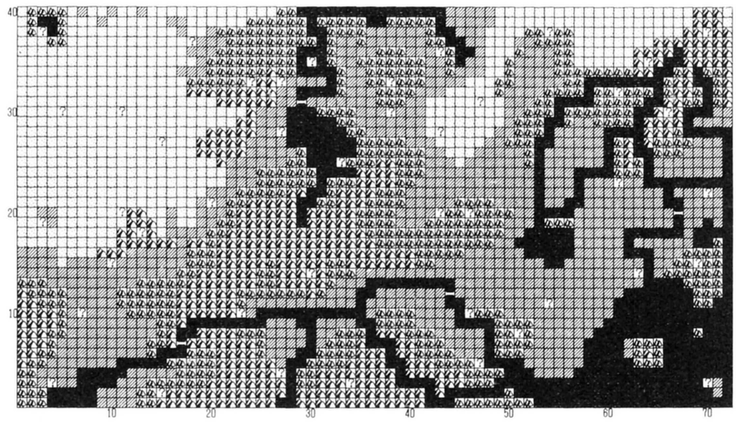
M.MIYAJIMA

裏情報Q&A

Q　今、レイドックに熱中しています。レベルアップするとオプションウェポンが使えるようになって便利なのですが、がんばってもなかなかレベルアップしません。ひとりプレイではクリアーできないのですか？（岐阜県　林　史）

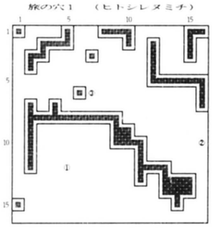
A　ひとりプレイだって、クリアーはできるよ、難しいけどね。とくに必勝法というものはないんだけど、レベルアップの条件は、敵のほとんどを撃ち落とす、一発も被弾しない、初めて行った面をクリアーする、の3つだよん。

覇邪の封印 MAP



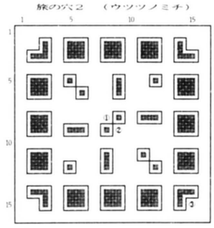
▨…平地　ぬ…森　⅍…山　…砂地　■…水域　═…橋　?…特別な場所

旅の穴1　（ヒトシレヌミチ）



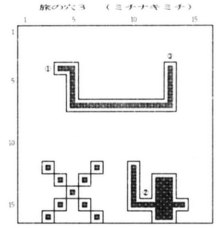
① 旅の穴1へ
② 旅の穴2へ
③ 旅の穴3へ

旅の穴2　（ウツツノミチ）



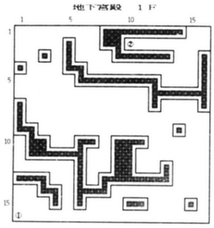
① 旅の穴1へ
② 旅の穴2へ
③ 旅の穴3へ

旅の穴3　（ミチナキミチ）



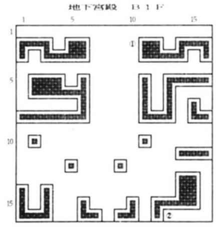
① 旅の穴1へ
② 旅の穴2へ
③ 旅の穴3へ

地下神殿　1F



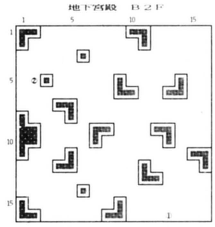
① 出口
② 地下1階へ

地下神殿　B1F



① 地下1階へ
② 地下2階へ

地下神殿　B2F



① 地下2階へ
② とってもグラマーな敵が出てきます。やっつけると・・・

覇邪の封印　アドレス帳

N	E	ネーム	コメント
3	4	アルカス城	
10	23	エラトス城	テュロスの剣 ］牙300本と交換
30	38	アベイダース城	エロスの剣 ］牙300本と交換
22	70	アレオス城	イリスのセンプ ］牙300本と交換
38	3	メガロの町	
10	7	ガリアの町	
21	20	オルコの町	
4	27	ガディアの町	ガイが市場にいる（☆ガリョウイザタタン）
36	43	テゲアの町	昔サリアと呼ばれた
10	46	メノスの町	
23	61	エラテアの町	
3	70	ドリースの町	メディアが酒場にいる　（☆の呪文）
19	3	刀鍛冶の村	武器を鍛えてくれる
37	18	杖を売る村	レッチの杖を売ってくれる
14	63	病の娘がいる村	魔術師をやると魔界の冠をくれる
38	70	魔球をくれる村	白の魔球をくれる
15	10	遺跡	『ヒトシレヌミチ』と書かれてる
33	24	遺跡	ここはワナ。一度行ってみてはいかが？
33	27	遺跡	
8	51	遺跡	『ウツツノミチ』と書かれてる
32	61	遺跡	『ミチナキミチ』と書かれてる
18	13	旅の穴1	『ヒトシレヌミチ』と言うと入る
11	54	旅の穴2	『ウツツノミチ』と言うと入る
35	64	旅の穴3	『ミチナキミチ』と言うと入る
25	33	洞窟	クロノスのヨロイ　（自分がつける）
3	34	洞窟	タイタンのヨロイ
20	46	洞窟	セイレーンの盾
31	47	洞窟	アテネのヨロイ
38	54	洞窟	オデッセの盾　（自分がつける）
15	69	洞窟	ヘクトールの盾
20	11	イアソンの記念碑	『地』の鍵がある　（キタレイアソン）
30	11	イアソンの記念碑	『冥』の鍵がある　（キタレイアソン）
2	15	イアソンの記念碑	
27	15	イアソンの記念碑	
28	27	イアソンの記念碑	
14	30	イアソンの記念碑	トレモスの武具がある（トレモスキタレリ）
33	38	イアソンの記念碑	
20	43	イアソンの記念碑	『天』の鍵がある　（キタレイアソン）
28	43	イアソンの記念碑	
30	5	地下神殿	4、3、2の順に鍵をはめる
35	30	神殿	トレモスが怪獣にされている　（☆の呪文）
5	47	コサーマが居る	フルキカブトをくれる
30	66	復活の城	死者を蘇らす

覇邪の封印　敵キャラDATA

NAME	収益	知名度関係	手に入る魔術品・武具	出現率大の所
アギャーマ	牙3本	+80		森
悪徳商人	2000G	+10		平地
ウンムタク	牙5本	-1000	怒りの鎧	平地
エルック	牙3本	+15		平地
カンヨウ	牙25本	-1000		森
ギュロール	牙20本	+30		山
闇の導師	——	+100	コウモリの杖・復活の石	平地
ゲルフィース	牙2本	+10		地下・遺跡
コウキンジョウ	牙35本	+45		山
コロ	牙30本	+35		山
ザイラード	牙4本	+15		地下
ジャーディン	牙15本	+30		森
シャオウホウ	牙5本	+10	逃げ足の靴・聖なる木の実	森・平地
商人	1500G	-70		平地
白の導師	愚か者め	-100	レッチの杖・復活の石	平地
スクマーグ	牙8本	+20		森・平山
聖騎士	2000G	-9999	聖なる木の実	平地
センビ	——	-3000	・・・のヨロイ	洞窟
旅人	100G	-40		平地
デラーザー	牙25本	+25		山
盗賊	300G	+10	逃げ足の靴	森・平地・山
ナガーベ	牙80本	-3000	復活の石・怒りの鎧	山
ハージャ	牙100本	-5000		神殿
バサイルズ	爆発する箱	0		遺跡
ハンジョウ	——	-3000	・・・の盾	洞窟
ビックツ	牙1本	+10		平地
ブラング	牙27本	+50		森
ホウテンゲキ	牙100本	-5000	怒りの鎧	砂地
ヨウリキタイセン	牙15本	-15	聖なる木の実	山
リジム	牙6本	+20		地下
リッテイカ	牙2本	+5		平地
ローバル	牙4本	+25		平地

＊ 話をして何か教えてもらったら知名度＋20
＊ 敵によっては逃げると知名度が下がる

☗情報局始まって以来じゃないかという超大作、**覇邪の封印**解答集を送ってくれたのは、大阪府の三原拓君だ。早く載せようと思いながら、今になってしまって本当にゴメンね。そのかわり、半ページ以上使って紹介したから、カンベンしてください。みんなも参考にして、ドンドン解こう！

夢幻戦士ヴァリス

■いわゆるひとつの隠しコマンド

夢幻戦士ヴァリスの、隠しコマンドを見つけました。

オープニングが始まってから、［カナ］と、［SHIFT］、［I］、［Q］、［Z］の5つのキーを同時に(といっても、1つずつ確実に)押すと、音楽が止まって、ディスプレイの下のほうに「SELECT STAGE 1」と表示されるので、スペースキーを押していくと、ステージを選ぶことができ、好きな面からスタートすることができます。

京都府　稲田昌美

■エキストラ・ステージの話

5面の左上のほう（マップ全体でだよ）で、ターニング・センサーが上を指しているときに、左のほうへどんどん行くと(いい加減ですいません)、いきなり変な所へワープさせられてしまいます。そこでは優子は無敵で、パワーアップし放題です。もちろん、どんな武器を取っても死にません。さらにそこからワープすると、6面と思われる所に出てきます。

これが、うわさの隠れステージなんでしょうかね!?　もし、何でもなかったらゴメンなさい。ちなみにこれは、88SR版での話なのさっ。

東京都　仲城洋和

■まだまだあるぞ隠しコマンド

日本テレネットのヴァリスの㊙です。

コンティニュー／死んで、メッセージが出てくる時に、［F･1］キーを押す。

ミュージック／タイトル画面が出た時に、［F･5］キーを押す。

無敵（パネルを取らずに、一時的に無敵になる方法）／［HELP］キーを押す。それだけで、優子の身体が包まれ、しばらくの間は死にません。ただし、各ステージ1回しか使えないようです。

あと、コンティニューのコマンドも、少少早めに押してください。

以上です。ステキな景品ください。

愛知県　竹内敬貴

夢大陸アドベンチャー

■4つの隠れキャラの出し方

青のブーツ／6面で、最高スピードで走りながら、魚を取ると手に入る。これは、横の動きがす速くなるアイテムです。

白衣／9面で、距離300の所でジャンプして、羽根を出す。その際、ペンギンが上に行くまでに、スペースキーを10回以上たたくと、袋が出る時がある。これは、ロックに当たってもオットットですむ、便利なアイテムです。

赤のブーツ／13面で、カーブの内側でひたすらジャンプ！　そうしていると、袋が出てきます。これは、遠心力の影響を受けなくなるアイテムです。

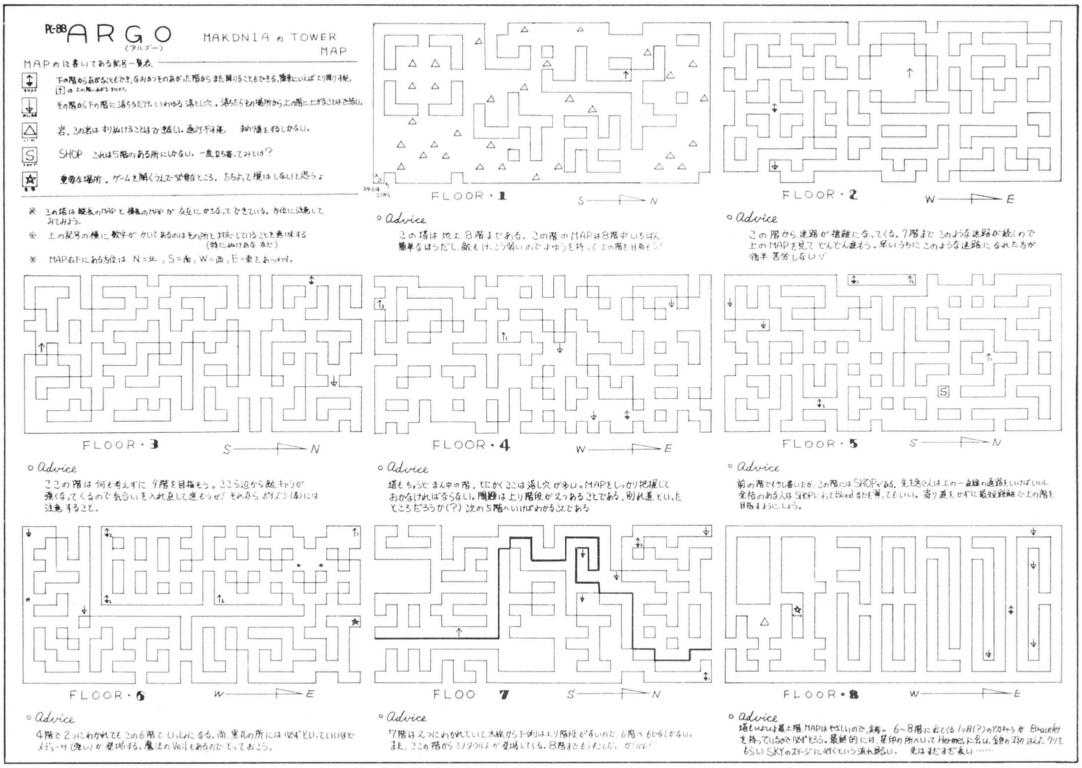
カブト(だと思う)／ボンバーをひたすらよけて、地割れに入り、カーソルを［↑］、［↓］、［←］、［→］と押すと、袋が出てきます。取るとファイアーとボンバーに対し、無敵になるというアイテムです。

裏情報Q&A

Q くったまでん、じゃなくて九玉伝をやっています。寿村の洞窟には全部入ったんだけど、九玉を持ったボスキャラに会えないまま、悪霊山に行ってしまい、ビンボーに泣いています。(東京都　宮津弘一)

A ヌリカベのキャラがカワイイんだよネ。ところで洞窟のほうは行ってみたようだけど、ワープトンネルやダンジョン(と言っていいかな？)、お店などは、民家やお墓の下にもかくされている。寿村にもどるルートもちゃんとあるぞ。

➡アルゴーのかなりキモな部分、マクドニアの塔のマップを、神奈川県の三橋優人君から送ってもらった。この塔って、南北、東西と交互に広がっていて、イジワルなんだよね。三橋君、キレイに書いてくれてありがとう。今でもマップを自前で書いている人がいると、ホッとするね。



謹告

①宛て先は「情報局○△×係」と、係（コーナー名）まで書いて。②ゲーム名も、表にハッキリ大きく書いて。③マップ、イラストは黒のインクでお願いします。

これらのアイテムは、すべて腕輪をつけてないとダメみたいです。他に鎧もあったんだけど、出し方がわかりませんでした。どうもごめんなさい。

茨城県　石井泰介

■ワープゾーン発見法！

夢大陸アドベンチャーの、ワープゾーンの見つけ方を見つけたぞ！

とにかく、右か左のどっちかに寄って、走ってください。そうすると、自分のいるのと同じ側に出てくるのは、単なる地割れで、反対側に出てくるやつが、実はワープゾーンなのです。簡単でしょ？

千葉県　畠なを子

ディーヴァ

■プレイして気づいちゃったこと

①植民地に対してのPOLICY

最初のうちは、防御力は上げないほうがいいみたい。敵に奪われた時、取り返すのに苦労するもんね！　環境と技術力に重点を置きましょう。

②FLEET BATTLE

はっきり言って、戦艦から殺（や）りましょうね。他の艦には、気を取られないように。まず、敵戦艦の正面にミサイル艦を２隻、次に巡洋艦、そして戦艦２隻、あとはＯＭ艦２隻。この配置なら、敵が戦艦２隻を並べてきても大丈夫です。後のターンでは、こっちの戦艦が沈められないように、他の艦をバリアにしましょう。とにかく、戦艦第一！　ですぞ。

③PLANET BATTLE

僕のマシン（ＭＳＸ２）では、１人プレイだと、惑星を落とすのは、バリアがない場合正直言って至難の技です。何度も何度も、くじけずに挑戦する、これしかない！　やはり、２人プレイで撃ちまくったほうが、数段楽にすすみます。

と、いうわけで、ＭＳＸ２でプレイしてみた感想でした。

大阪府　加藤隆志



情報大募集！
7月号のお題は“信長の野望・全国版”だ！

▶さて皆様、いかがでしたでございましょうか、新生ゲーム情報局。我々局員から積極的に提供するコーナーは減りましたが、読者参加の明かるい広場、手に手を取って難ゲームを克服しよう、という、たった今思いついた狙いはクリアーできたはずですな▶今月、私ことDr. アライが一番ウレシク、かつ驚いたのは、「今月のお題」の“うっでい・ぽこ”のコーナー宛てに、制作者であるデービーソフトの小林さんが自ら筆をとり、送ってきてくれたこと（他の読者のみんなには悪いけどね）。だって、こんなことって前代未聞でしょ。でも、彼も私生活ではゲーマーなのよ、きっと▶読者のみんなも、彼に負けず、よりグレートな裏情報を、これまで以上に投稿してよねん！▶それから、マップやイラストは、全ページがモノクロになってしまったため、必ず黒インクで書いてほしいの。その分、しっかりと読めるように、大きく掲載するからね。まかせたぜ▶てなわけで、お待ちかね、７月号掲載分の「お題」の発表だ。７月号は、いま大人気の『信長の野望・全国版』に決定。コイツはとくにイラストが少なそうだから、それを狙うのもひとつの手だぜ。それでもって、締め切りは、３月19日（金）。遅れちゃいかんぜよ！

宛て先　〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　（株）アスキー　ログイン編集部
「ゲームなんでも情報局だよ、どっこいしょ！（ゲーム㊍、または㊍どっこいしょ）」今月のお題、㊫情報局、心とからだの診療室（インターン加藤、サイセラ由井）、その他　などの各係（必ず書いてね！）

病めるパソコンゲーマーのための

からだと心の診療室



今月、またちょりっとマイナーチェンジの診療室。Q&Aの数を増やしてみたので、今まで以上にバンバン手紙をくださいね。サイセラ由井、インターン加藤の2人がDr.アライのムチを受け、ヒタイに汗してがんばりますから！

アルゴー

Q 始めたばっかりで、まだよくわかりません。たまに、「上に何かいる」と表示されるんですけど、どうしたらいいんですか？　あと、デカキャラと戦うコツも。

東京都　佐藤和夫

A ふむふむ、〝アルゴー〟ですな。このゲームの作者の呉さんって、緑色を基調にした作品が多いんだよね。〝ガンマ5〟とか、〝エプシロン3〟とか、高速表示と目の保護という、両方の意味合いを持ってたりしてね(考えすぎかな)。

さて、お答えしましょう。たしかマニュアルに書いてあったと思うけどぉ、カーソルキーの↑を押せば、空中へと飛ぶことができ、バケモノとの戦闘シーンへと移行しますよ。何？　押しても飛べない？　そうなると、ウイングシューズを持ってない、ということだね。アイテムが得られる場所は、マップ上に黄色の点で示されているので、行ってみてチョーダイ。ちなみに、シューズにも2種類あるので、気をつけてくださいね。

で、次はデカキャラとの戦い方だけど、ジャンプシューズを、誰かにもらった？　じゃあ、要はスペースキーを押すタイミングが問題となるだけだよ。練習しなきゃ。

最初のほうに出てくるカマキリとか花とかなら、何も考えずに勝てるでしょう。それ以外の敵の場合、これは僕の場合だけど、真正面以外から突っ込んで、ここだ！という所の半呼吸くらい前で、スペースキーをブッ叩く！　かなりうまくいくと思うよ。あとは場数を踏んで、タイミングを体で覚えてくださいな。



レリクス

Q 何回戦っても、どうしても勝てないんです。もちろん、あの火の玉を出しながら攻撃してくるヤツにです。なんとか、必勝法を教えてください。

千葉県　古田宗明

A このゲーム、以前ACG科で解説しましたけれど、今回はRPG科の僕がお答えしましょう。

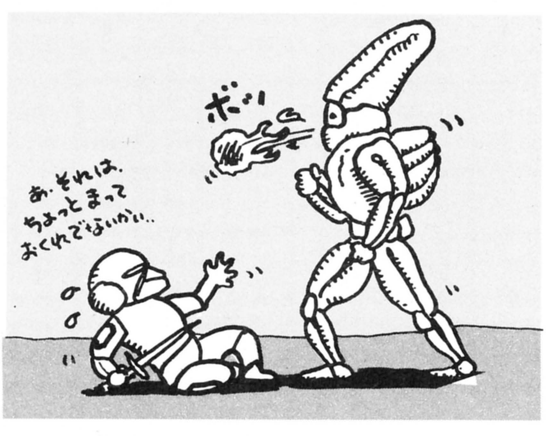
火の玉を投げてくる奴、〝BOSS〟は、確かに手強い。しかし、勝つ方法はいくつかありますよ。機種によって違いがあるとは言うものの、まず大丈夫です。

まず、〝BOSS〟に出会ったら、一歩一歩少しずつ接近して、間合いをつめよう。これ以上前進したらマズイ！　という所で、一時停止して、深呼吸などするのもいいでしょう。で、接近しつつ、敵が火の玉を出してきたら、すかさずジャンプ！　どうです、火の玉を飛び越えて、無防備な敵の正面に出ましたね。そうしたら1回突いて、すぐ後退してください。マゴマゴしてると、また火の玉を撃たれるからね。

これを根気よく7〜8回も繰り返せば、ダメージなしで必ず勝てるから、トライしてみてくだされ！　だまされたと思って。

でも、どうしても指が動かないとか、タイミングが見切れない人だっていますよね。その場合、もうしかたがないので、赤い色で銃を持った奴に、乗り移ってみるしかないかもしれません。ただし、このゲームでは無益な殺人は、後々悪い影響があるようなので、できるだけ前者の方法で、倒す必要があるヤツだけを相手にしたほうがいいみたい。

もっとも、セーブができないゲームであるからして、古田君も安全に進みたいだろうけど、ガマンして死んだつもりで挑戦してみてください。僕にだってできたんだから、絶対にキミにもできるさ！



Q カプセルの中に女の人がいる所まで来ましたが、助けかたがわかりません。この人を連れて脱出することは、いろんな雑誌で読んで知ってるんですけど……。

東京都　辻本徳郎

A はいっ！　そのカプセルは、鍵がなければ開けられません。問題の鍵のありかだけど、辻本君がどこまで進んだかによって答え方が違うんだ。アイドルは、いくつ持ってるのかな？　もし、6つとも持っているのなら、その通り道にあったんだよねーっと、教えてあげられるんだけどさ。

すなわち、5個目のアイドルの近く（スタート地点から数えて、3階くらい下）に、変なバケモノがいるでしょう。ほら、えーっと、〝帰ってきたウルトラマン〟に出てきた、ツインテールみたいなヤツね。実は、鍵はそいつが持っているのさ。だからやっつけて、腕ずくで取っちゃってかまいません。乗り移る心配はいらないと思うけど、心配ならばここまでの殺生は最小限におさえたほうがいいね。そう、念には念を。石橋は叩いて渡る、とね。

さあ、鍵は手に入りましたか？　次は、いかにしてカプセルの女性の所へ戻ろうかという話です。地下の入り組んだ所に、半円形の、機械のような物があったの、覚えてますか？　それを使うと、なんと便利なことに、カプセルまでワープできるのだよ。というわけで、理想のエンディングまでもう少し。頑張っておくんなさい！

裏情報Q&A

Q　10月号のプログラムオリンピックに参加していたハミングボール、ついにファイアボールとしてデビューしましたね。本物そっくりで、毎日遊んでもあきないんだけど、まだファイアボールが出ないんです。(広島県　吉永茂)

A　いくぞ！　レバースイッチを上下全部通過。ストライクターゲットに全部当てる。オルターニットに命中させ、両方を開けて、ドロップターゲットを全部倒し、ワンスモアゲートを倒し、あとは……、もう書けない！　あとは頼む。

めぞん一刻

Q 響子さんの部屋に入ろうとすると、一ノ瀬さんが邪魔をして入れません。一ノ瀬さんは、いついなくなるのですか？　ちっとも進まないで、俺は頭にきている！

栃木県　矢沢冶郎

A きっと大金をだしてお酒を買って渡したのに、ほんのちょっとで現われて邪魔するから頭にきているんだと思うの。お酒は高すぎるものねー。１回買ったらすぐ貧乏のどん底に突き落とされちゃう。だからお酒は一ノ瀬さんのご機嫌とりに使うのは、もう止めましょ。イライラすることはスッパリやらない！　この場合、そうしたほうがあなたの精神衛生にとってベターです。お酒はかなり進んで、ばあちゃんが来てから、「宴会用」にとっておきましょう。

一ノ瀬さん、そして朱美さん、四谷さんのお邪魔対策には、経済的なラーメンで十分。ラムちゃんのマーケットは品数が多くて、目移りしちゃうけど、迷わずラーメンを買いだめしておくのが一番カシコイわ。

ラーメンでも、やっぱり効果は長続きしないけれども、お酒よりは少ない投資ですむのだから、ガマンしてね。とにかく、このゲームで邪魔してくる人がいたら、買収するのみです。それも効率よく、根気よく。これがポイントよ、忘れないでね。

Q どうやっても、絶対お金が足りない。お金を増やす方法か、お金を使わずに物を手に入れる方法を教えてください（実家とか、坂本の呼び方がわかりません）。

長野県　中原信一

A ただ、単に楽をしよう、タナボタを待とうというような安易な発想はしないでね。援助が得られるのは、本当に貧乏の辛さを味わった人だけなの。「この財布の中身じゃもう何も買えない」状態になったら、坂本君や実家に電話をかけてください。余裕があるのに電話をかけても、電話代が無駄なだけですよ。

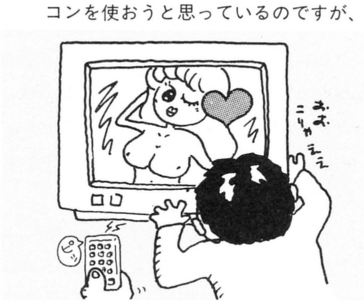
茶々丸のマスターも、周囲に人がいない時には借金ができるし、酒代が足りなくてもツケで酒を売ってくれる。



それからここからは特に大切。所持金が0になるとあちこちから電話がかかってくる。２度目のばあちゃんからの電話があったら即、駅にばあちゃんを迎えに行くのよ。何せ、ばあちゃんさえ来れば、お金の心配はもう無用。カワイイ孫が貧しさにあえいでいるとすぐにお小遣いをくれるのよ。

ラスベガス

ポン引きのお兄さんがいる所で、リモコンを使おうと思っているのですが、



どうしても使えません。あのリモコンはどこか別の場所で使うのですか？

滋賀県　鈴木真司

まあまあ、そんなにあせらないで頂戴な。テレビを見る前に、やるべきことをやってください。ポン引きの兄チャンがいるんだから、まずはその……ホレ……「女を買う」ことをしたほうがいいみたいよ。お上品なレディーの私に、この手のソフトの質問は少々酷なのよねー。

上の階にいる「女」を買うためには、現金が必要。カジノへ行ってたんまりと稼いできてね。そしてポン引きの兄チャンに、お金を払って上の階に行って、まあ、その、払っただけのことをするでしょう、それをちゃんとしておかないと後でテレビは見れませんからね。そうそう、それからこのゲームでは、そういうコトにいたる場合は、病気もこわいですから予防になるアレを使いましょうね。何？　何だかわからない？　保健室に行って聞いていらっしゃい。私にはこれ以上言えません！

２回目に行った時には、いくらお金があっても、あなたのせいで「女」が疲れたと言って兄チャンが上へ行かせません。ところが、今夜はリモコンでテレビがつく。すかさずイヤラシイ番組を選んで兄チャンの注意をそらして、上の階に行ってくださいね。

マスカレード

Q ゴリラのオリに閉じ込められてしまった！　もう１年間も閉じ込められたままです。どうか、どうか、朝子さま、あわれなボクをここから救出してください。

大阪府　中林　透

A 君は偉いのよ、ゴリラのオリに入るのだって結構大変なんだから。入れたのだから、アイテムもそろっているハズね。さあ、持ち物を見まわして、冷静に考えればおのずと道が開かれるわ。

自分はどうしてもオリから出られない、ダイナマイトはあるけれど、着火の道具がない、じゃあ取って来てもらうしかないでしょ。そうです、鳥を放せばいいの（コマンドは『DROP BIRD』だけど）。あ～らフシギ、アッという間に鳥が１本のマッチ棒を持ってきてくれます。そうしたら、ダイナマイトを床に置いて、火をつけるとオリの床に大穴が開いて、地下道にぬけることができます。どうですか、久々のシャバの空気は？　でもこの先の地下道も、決して楽にぬけられないのヨ。ほんのちょっとだけ教えちゃうと、次の難関も動物を利用して解決するのよーん。

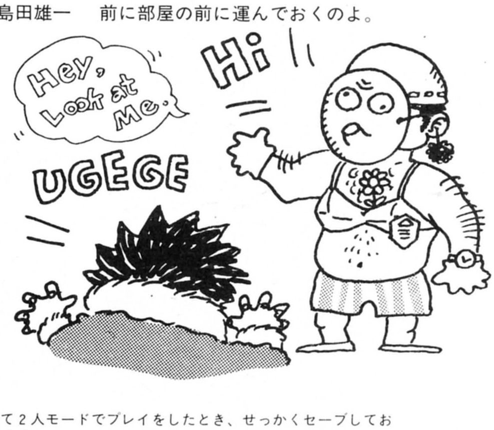
Q 最後にミスタートップ氏のところまで来たのですが、どうすれば自分が殺されずに相手を殺せるのですか？　僕はこれまで何回行ってもいきなり殺されます。

愛知県　島田雄一

A 殺そう殺そうと、そんなに熱くなっていちゃダメよ。何か過激なアクションゲームのやり過ぎじゃないのかしら、島田君は。とにかく、拳銃から手を放しなさい。ここでは拳銃は、必要ではないんだから。

８つの物を身につけていけば、ミスタートップは勝手に死んでくれますわよ。だって、あなたもこの段階までやってきていれば、このゲームはかなり冗談っぽいストーリーだと気づいているでしょう。ミスタートップは、あなたの奇妙キテレツな姿を見て、なんと笑い死にしてくれるのです。徹底的におかしい恰好をしてみるの。

バッジ、ヘルメット、花、時計、マスク、手袋、そしてイヤリングとブラジャーまで、恥ずかしがっていないで、全部『WEAR』していけばいいのよ。ただし、外の道路から全部の物を身につけては入れないから、事前に部屋の前に運んでおくのよ。



裏情報Q&A

Q　88SR版ディーヴァに、ファミコン版のウォーデータを入れて２人モードでプレイをしたとき、せっかくセーブしておいたのに、リセットをかけるとゲストプレイヤーの艦隊が消滅しているのはなぜですか？（埼玉県　宮崎明彦）

A　機種に関係なく、ゲストプレイヤーのデータはセーブもパスワードも無効になっています。ゲストはあくまでゲストということですね。２人モードの惑星戦は、１人モードより制約が多いので、作戦とキーさばきを磨いておくれ。

安田均の アメリカ・ゲーム事情

今年のベストはこれ？ 『マイト&マジック』

今回は、ゲーム事情を書くのが嬉しい！

えっ、なに興奮してるかって？　なら、まずそのことから説明しよう。

こうした紹介欄を書くいちばんの楽しみは、やっぱり自分が〝これは〟と思うゲームを、たまたま見つけたときにある。最近のようにゲームが大手に集約され、そこが何ヵ月も前からＰＲをしまくって、まあそこそこのおもしろさだったでは、紹介を書く手も鈍るのだ。〝情報化社会〟というのは、こうした一方的ＰＲが加速する仕組みもあるので、ただでさえ少なくなってきた、〈ワンダーランド〉をさらに縮小しているような点がある。世の中には、知らなかったままの方が、実際に知ったときの喜びが増すことだって多いのだ。だからぼくは、必勝法やウラ技なんてのはあまり好きじゃない。それ自体を楽しむ気持ちはわかるけど、必勝法・ウラ技を作ったり、探すことにメーカー側、雑誌側が血眼になっているのは、絶対にまっとうじゃないと思う。

だけどまあ、一般には知らないことを知ることはできるけれど、知ったことを知らないふりはできない。というわけで、必勝法やウラ技は流行るし、ゲームは大手に集中して、そこがＰＲばかりするものだから、斬新なゲームを偶然発見するというのが、このところかなり難しかった。近頃びっくりしたのは、「リトル・コンピュータ・ピープル」をはじめとするアクティビジョン社のシリーズくらいだろうか。

だが、しかし——アメリカのゲーム界は健在だった。こんな大物が、聞いたこともないソフトハウスから、ポンととび出してくるんだものね。

題名は『マイト&マジック』、作ったのはニュー・ワールド・コンピューティング社。どうです、聞いたことない会社でしょう？　ぼくだって初耳だ。

これがもう何ていったらよいかな、本格派ファンタジーRPGの極致をいっているのだ。コンピュータRPGのスタイルにたとえて説明するなら、『ウィザードリィ』を『ウルティマ』風の世界で展開したもの、といえばよい。だけど単なる折衷だと思っちゃいけない。いろいろと新しいアイデアをとり入れてあるんだから。

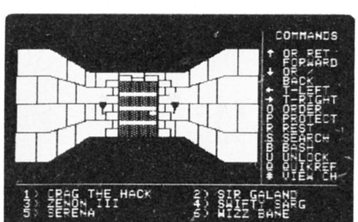
まず、ゲームを迷宮(『ウィザードリィ』)や都市(『バーズ・テール』)のように閉ざされた環境から、海外へと拡げるのに成功した。こう書けば、おわかりだろう。これは、３Ｄタイプの思考型RPGがこれまで欠点としていた〝世界がない〟という部分を見事にクリアーしているのだ。なんだ、野外の冒険なら『ウルティマ』や『ファンタジー』でおなじみだぜ、という人。あなたは、まだRPGというものがわかっていない。RPGの大きな魅力のひとつは、プレイヤーがキャラクターの視点から物語風の冒険を楽しむってことなんだ。この先がどうなってるのだろうと、ハラハラドキドキしながら進むって部分はとても重要だ。その点を考えるなら、野外のゲーム世界の表現も３Ｄタイプの方がいいに決まっている。『ウルティマ』や、『ファンタジー』だって鳥瞰型ながらそのことには気づいていて、たとえば黒い霧で一部を見えなくしたり、ある程度進まないと画面が切りかわらなくしてある。RPGというのは、先が見えないからおもしろいのだ。

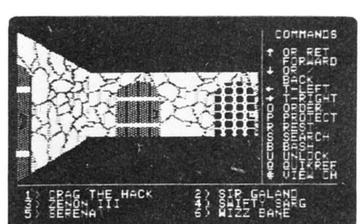
で、その野外３Ｄ画面だけど、これはまずまず。両脇(迷宮なら壁の部分)に山や森、林や海の景色が見えるということになる。何となく芝居の書き割りめいた気もするけど、マッピングができるようにして、なおかつ画面をスクロールさせようというなら、いまのパソコンではこれが限界だろう。だいたい背景にやたら凝るものは、ゲームそのものは意外につまらない場合が多いのだ。

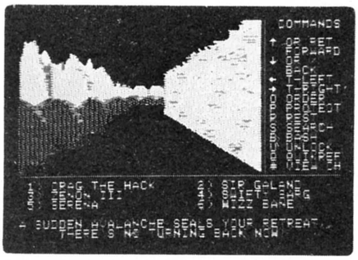
しかし、この世界はすごい。マニュアルの地図を見てもらえばわかるけれど、山あり砂漠あり、海あり、島ありのひとつのファンタジー界を造り上げている。町は５つ、城や門は５つだが、このそれぞれが、おそらくは、また巨大な、何階もある迷宮構造をしているのだ。とてつもなく広いのは、まちがいない。

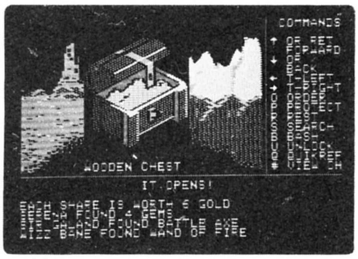
この〝広さ〟を耳にして、２種類の疑問の浮かんだ人は、これまでRPGタイプのゲームを、かなりやりこんでいると思う。











そんな広い野外までマッピングするのは大変じゃないか？　これが、まずひとつ当然わく疑問だろう。ただ、このゲームはよくできていて、それはマニュアルによってうまくカバーしてあるのだ。いまも書いたマニュアルの世界図、こちらは鳥瞰図スタイルで、ある程度まで世界の概観をつかめるように描いてある。なるほど、ここがキャラクターの出発した町か、使命によると５つの城のどこかに目的の魔法使いがいるはずだから、まずこの森林エリアを横ぎって、山を抜ける方向へ行ったらよいわけだな、というように、大ざっぱな目安を立てられるのだ。もちろん、実際のエリアの細部の道がどうなっているのかは、進んでみないとわからない。その部分は、これもマニュアルにマッピング用紙が付いていて、位置の魔法をかけると記号が対応しているからすぐにわかるようになってる。

マッピング用紙は、町の地下迷路や城にも同一方法で適用できるから、すごく便利だ。マッピングが絶対嫌という人ならともかく、普通のゲーマーなら美しい地図を横目に見ながら、その道をマッピングしていくというのは、そんなに苦痛でないはずだ。

では、ここで第２の疑問の声。だいたい器(うつわ)が広い場合、ゲームがつまらないことが多い。そんなに広くしても、化け物(モンスター)の退治ごっこというだけならそのうち飽きるじゃないか——ごもっとも、しかし、この作品は舞台を野外へ広げただけの理由を持っている。

使命(ミッション)システムによるマルチシナリオ！（く、くやしい、『ラプラスの魔』の特徴のひとつが——）こいつを、コンピュータRPGに、はじめて導入してあるのだ。つまり、これだけ世界が広いと、いろいろな歴史・事件があるわけで、それらにからんだ使命を達成することが、プレイヤーに要請されるわけだ。使命は最初の町でうろついているうちに、どんなものかわかってくる。５つの城のどこかにいるという強力な魔法使いを探し出したり、失われた町の廃墟から貴重な物をとって来たり、どこかの島の怪物を倒したりというわけだ。これらを達成することで、大きな経験点がもらえるというのも、元祖RPG風でいい。おそらく、これらの使命はある程度相互に関わるか、それらをまとめる大きな使命がひとつあるのだろう（何せ壮大なゲームなので、まだ入り口といった部分しか遊べていないのが実情だ）。

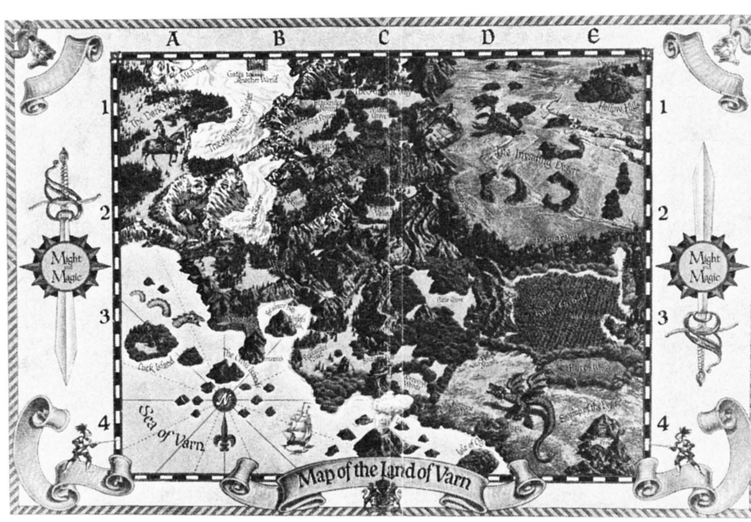
もちろん、『ウルティマ』や『ファンタジー』、『バーズ・テール』もこうしたマルチシナリオ風とはいえるのだけれど、個別に経験点を与えるという、はっきりした形にしたのは、この『マイト＆マジック』がはじめてなのだ。

で、実際のゲームはおもしろいのかい？　こんな声も聞こえてきそうだ。はっきり答えよう。『D＆D』や元祖のRPGがどんな感じか知りたい人には、ぴったり。つまり、『ウィザードリィ』よりも、もっと『D＆D』風なのだ。特にぼくが喜んだのはマジック。僧侶系と魔術師系、それぞれ７レベル47種ものマジックが並ぶのは壮観。それもいきなり、〝デテクトマジック〟（魔法がかかっているか調べる）や〝ブレス〟（祝福を与え、キャラクターたちを強くする）みたいに、聞きなれた言葉がずらり。中には〝フライ〟（空を飛ぶ）や、究極の魔法〝メテオシャワー〟（隕石雨）なんかもあり、言葉を見ているだけでもゾクゾクしてくる。アイテムは250種以上、モンスターは200種以上というのも、きっと単なるジャイアントゲームだけではない、RPGの風味を帯びたものだろうという気がする。

かくして、いまぼくは『マイト＆マジック』の世界にいる。尋常に行なえば、１年は遊べるゲームだろうから、おそらく最後まではできないだろうが（ああ、仕事が待っている）、こんなおもしろいRPGをちょっと紹介してさようならではもったいない。

聞くところによると、『バーズ・テールII』も結構すごそうだし、おちおちできませんよ、『W』さん、というところだろうか。

Might and Magic
NEW WORLD COMPUTING社





シナリオメイキングがいよいよスタートしたっ!!

前号にひき続き『ドラゴンクエストII』の製作話を書きたいと思う。

前号では、ゲームシステムの打ち合わせやメモリマップを試算するところまで書いたので、今回はその続き。

システム、メモリマップが決定されると、いよいよ作業はシナリオとプログラムの分業体制へと入ってゆく。ここに至ったのが企画をスタートさせてからおよそ2ヵ月後、去年の7月初旬頃だったろうか。

その時点を境にして、それまでの会議につぐ会議が一転し、シナリオに関するデータを作製してはプログラム担当の中村くんに渡すという作業が開始される。

ちょっと話がそれるが、最近、人に「ゲームのシナリオって、いったいどういうふうに書くんですか？　あらすじだけを書くんですか？　それとも、プログラミングのソースリストまで書くんですか？」

などという質問をよく受ける。

これが映画などのシナリオだと、どういうふうに書かれているか想像できるけど、ゲームのシナリオとなると具体的にどういうふうに書かれているのか想像できないので、ぜひ知りたいというのだ。

単に好奇心で聞いてくる人もいるし、なかには「もし自分にもできるようなら、やってみたい」という気持ちで聞いてくる人もいる。

今、この原稿を読んでいるキミたちのなかにも、「将来、ゲームのシナリオライターになりたい」と思っている人がいるかも知れないので、そんな人たちのために、シナリオ部分の作業工程を具体的に書いてゆこうと思う。

もし、これを読み、「ああ、ゲームのシナリオって、そういうふうに書くのか。それならボクにもできそうだな」と、思えてもらえたら幸いである。

まずシナリオをなにに書いているかというと、ボクの場合、A4の5ミリ方眼紙を使っている。

人々のセリフなどは普通の原稿用紙でもかまわないのだけど、マップやデータをかくこともあるので5ミリ方眼紙が使いいいのだ。

セリフは原稿用紙に。マップは方眼紙に。という方法もあるが、それだと紙のサイズや質が違って、整理のとき美しくないので、セリフ等も同じ方眼紙に書くようになったわけ。

メインの地上マップのラフコンテから作製する

というわけで、シナリオづくりが始まった。

シナリオづくりのメインスタッフはボクとデューク宮岡くん。

まず、モンスターのラフコンテを作製する。これは本当にラフコンテで、モンスターデザインを担当する鳥山明氏にイメージを伝えるためのものである。そんなわけで、このときはまだ、モンスターの正式名称も、強さなどのデータも決まっていない。

それらは後日、鳥山くんのほうから絵があがってきたとき、実際にモンスターの絵を見ながらイメージし作製することにした。

モンスターデザインを発注したあとマップの作製に入る。

いうまでもなく、おおまかなストーリーはすでに頭のなかにできあがっている。

そんなものをいつつくったんだ？と思うかも知れないけど、「おおまかのストーリー」というのは、いわゆる「あらすじ」のことで、これは映画やマンガのあらすじを考えるのと、ほぼ同様の頭のなかの作業である。これに

ついての工程は省かせてもらった。

ドラマのあらすじをどういうふうに思いつくのか？　その方法論を説明しろといわれても、ちょっとむずかしいであろう。

また、そんな方法論など説明しなくても、誰でもお話のあらすじなど考えられると思う。

問題は、その「あらすじ」を、どういうふうにしてゲームのシナリオにしてゆくかなので、今回はそっちの部分をメインに書いてゆきたい。

話がそれた。

マップの作製である。

まず、メインのフィールドマップのラフコンテを作製する。

これは白地図みたいなもので、これに城や町、洞窟、塔などを描きくわえてゆく。

そして頭のなかにあるストーリーに合わせて、どの洞窟でなにが見つかるか？　あるいは、どんなイベントがあるか？　どんな情報が聞けるか？　等を書きくわえてゆく。

そのコンテが出来上がると、いよいよ本格的なマップの作製である。

５ミリ方眼紙をつかい、城、町、あるいは洞窟、塔のマップを作製する。

そして、どの場所にどの種類の人がいるかの指定。宝箱の指定。あとでセリフを書くため、番号をつけておく。

締め切りの11月頭に完成はしたのだが……

それと並行して、メインのフィールドマップをつくらなければならない。

フィールドマップは256×256。紙に描くのは大きすぎるし、そのマップを見ながらデータを打ち込む作業も大変すぎるので、これだけはパソコンをつかって作製している。

自作のスクロールマップエディタでフィールドの地形をつくり、それをデスケットにセーブして中村くんのほうに渡すのだ。

ちなみに256×256だと、これだけで64Ｋになってしまうが、中村くんのほうではこれを圧縮し展開するプログラムを作製。なんと８Ｋ弱におさまってしまったのだった！

さて、マップが終わると、人々のセリフである。マップ上の人々には整理番号をつけてあるので、その番号でセリフを書いてゆく。



状況によって違うセリフを話す場合は、その指定もしておく。

いろんな遊びなどが入れられるのでこのあたりがいちばん楽しい作業だ。

特殊な動きをする人についても、その動き等を指定しておいたが、中村くんによると、今回それらのイベントがいちばん大変だったという。

というのも、１コ１コが特殊処理でデータを圧縮できず、しかもプレイヤーがどの方向から話しかけるかで、そのキャラの動くべき道をふさぐこともあり、その場合の処理まで考えてプログラミングしなければならなかったから（興味のある人は、そういう特殊なキャラに、いろいろ方向をかえて話しかけてみてください。彼の苦労がうかがい知れると思います）。

で、人物についての指定が終わると、各種アイテムの指定。

具体的にいうと、その効力とか値段、つかった場合のメッセージ等を書いてゆく。

さらに戦闘中のメッセージなども並行して書いてゆく。

それらがすべて終わると、いよいよモンスターデータの作製である。

鳥山くんのほうから、すでに絵が出来上がってきている。その絵を見ながら最終的なモンスター名を決定し、さらに中村くんのほうと打ち合わせずみの書式にしたがって、モンスターのパラメータを決定してゆく。

と、ここまでで、すでに10月に突入していた。もし予定どおり年内に発売するのであれば、11月頭がデッドラインである。

スタッフ一同、ほとんど眠らない日日が続き、11月はじめ、ついに完成！　だが、しかし！（以下激動の次号へっ）

Garbage Collection

CD-Iは夢のマシン。改造パソコンぶっ飛ばしゃ、爆弾男も踊り出す。事件に噂に裏話。海外通を気取りたい貴方のためのガベコレさ。

CD-ROM v.s. CD-I

未来パソコンの分岐点

コンパクトディスクをパソコンのデータ記憶装置として使うCD-ROMがアメリカで発売されて、もうずいぶんになる。百科事典がまるごと1枚のCDに入ってしまうという驚異的な記憶容量を誇りながら、なかなか普及しないのはなぜだろうか。ソフトがないからハードが出ない。ハードが出ないからソフトを作らないというジレンマが業界にあることも原因のひとつだが、なによりも大きな原因は、システム自体、まだ未完成だということだ。

CD-ROMは、読み出し専門のROMとしてしか使えない。それをどううまく利用するかが、現在最も大きな問題となっているのだ。今のCD-ROMには、その辺の工夫がほとんどなされていない。書き込み可能なCD-RAMはどうかといえば、それには今よりずっと強力なレーザー発生装置が必要となるため、実用化はまだまだずっと先の話だ。では、どうしたらいいのか。現在、2つの方法が研究されている。ひとつは、ハードディスクなどと組み合わせる方式。もうひとつはCD-Iと呼ばれる新しい考え方から生まれたシステムだ。



ハードディスクなどのRAM装置との組み合わせは、CD-ROMの潜在能力を引き出すための最もてっとり早い方法として期待されている。なにせ、今ある機械を使ってできるのだから、安上がりなのだ。しかし、うまい組み合わせを探る作業は、まったくの行きあたりばったりの手作業。今すぐに実用とはいきそうにない。

もうひとつの方法、CD-Iは、CD-ROMをパソコンの周辺機器として使うのではなくCD-ROMを中心として、コンピュータやオーディオを組み込んだ、まったく新しいシステムなのだ。Iはインタラクティブ(相互性)の頭文字。つまり、CD-ROMを使って遊ぶシステムという意味だと、ログイン流に解釈するとそうなる。かのマインドスケープでは、シネマウエアのCD-I化を目指して、調査を開始したとかしないとか。とんでもないゲームマシンが、あと数年で現われるかもしれない。えらいこっちゃ。

HOT RODDING パソコンもギンギンチューンなのだ

いまアメリカのパソコンユーザーの間で流行っていることは、ゲームでもシステムレイドでもない。パソコンのホットロッディング、つまりチューニングだ。

パソコンには、クロッククリスタルというものがあって、それがそのパソコンの情報処理速度を決定している。4MHzだとか8MHzだとか、ラジオの周波数みたいのがパソコンのカタログによく書いてあるが、それがクロックの速度だ。PC-8801クラスで、クロックは4〜8MHzくらい。X68000で10MHzとなっている。

そのクロッククリスタルを交換して、より速いマシンに改造するのが、ホットロッディング。自動車のホットロッドレースにひっかけて、そう呼ばれているわけだ。

クリスタル自体は3ドル程度と非常に安い。4MHzのパソコンから8MHzのものに買い替えるとなると、そうとうの出費を覚悟しなければならないが、クリスタルを交換すれば、うんと安上がりにスピードだけは速くすることが可能なのだ。もちろん、ただ交換するだけではダメで、細かい調整が必要とされる。そこは各ユーザーの腕の見せどころなのだ。パソコンも自動車なみに愛され手を入れられる時代となったようだ。



Congratulations Mac 新MACの誕生苦労話

ずっと以前から、この海外ガベコレでも噂話をチョコチョコ載せていたが、AppleのMacintosh新型が、ついに発売になった。詳しい性能などは、カラーページの記事のほうを読んでいただくとして、ここでは、その発表にいたるまでの裏話などを紹介いたしましょう。

新型Macについては、以前から開発コードネームは〝アラジン〟と〝パリス〟だとささやかれていた。Appleユーザーの間では、それが正式名称となるという噂が飛び交い、ロゴタイプまで出まわるはやとちり大会が展開されたのだ。

その後、正式なコードネームが知れわたるようになったわけだが、それが実にシャレている。Mac SEが〝シャブリ〟、IIが〝キャバルネ〟であった。両者ともワインの名前で、IIの〝キャバルネ〟は、高級な赤ワイン。じっくり寝かせてあって、めったに口にできないワインということから、IIは高級機で、発売はずっと後だよ、というメッセージが含まれていると、人々は解釈したのだ。ところがそれはAppleの陰謀だったようで、まだ先とたかをくくっていた人たちを出し抜いて、この前の電撃発売とあいなったわけだ。

しかし、Apple側も少々あわてて発表したために、4声ステレオチップの調子が悪くシステムをクラッシュさせたり、リセットボタンがきかなくなって、コンセントを抜いてマシンを止めたりというお恥ずかしい一面も、発表の前にはあったとか。それでも、無事発売、おめでとうさん。



Amiga2000 ついにAmigaもPCコンパチ化か？

Appleの次は、IBMかと思ったら、どうやらIBM PC-2の発売は遅れに遅れそうな気配。その間隙をぬって発表されたのが新型Amigaだ。

その名はAmiga 2000。3.5インチディスクドライブ1台内蔵、7つの拡張スロットに3つのドライブポートを備えて、お値段たったの1,500ドル。そして、最大の特徴は、Amiga Bridgeカードというボードをさせば、なんと、IBM PCコンパチになってしまうということだ。これを装備すると、Amigaのオリジナル・マルチタスクOSのもとで、MS-DOSが起動され、IBM-PC用のソフトが使えるようになる。また、IBM PC用のハードディスクも接続できてしまうのだそうだ。

ちなみに、Amiga 2000のクロックは14MHz。美しいグラフィックとサウンド、それにIBM PCコンパチで処理スピードが超特急となれば、こんなにすばらしいマシンはない。

ところで、つい最近入った情報によれば、Commodore社は、安くて小型のAmiga 500を発表するとのこと。ついに出た、Mini Amigaだ！

COMPUTER BOMBER・謎の爆弾魔暗躍す

サンフランシスコでの話。ある借ビルのオーナーが突然姿を消した。数日後新聞を見ると、彼の顔写真が出ていた。実は彼は、18年前に数十件の爆弾事件を起こした元過激派学生で、長年の指名手配のすえ、ついに逮捕されたということだったのだ。しかし、それから2～3日したある日、その借ビルのエレベーターに乗ると、彼がいるではないか！　身の危険を感じ壁にへばりつくと、彼はニコリと笑って言った。「保釈金を積んで出てきました。またヨロシクね」

こんな国である。爆弾魔は別に珍しい職業ではないのだが、今ちょっと不気味なヤツが、アメリカ国内をうろついているのだ。

1年前、カリフォルニアのパソコンショップの店員が、店のそばで爆弾事件にまき込まれて死亡した。初めは単なる異常者の犯行だと思われていたが、調べてみると過去数年間にわたって、コンピュータに関係する人や施設を狙った爆弾事件があり、手口がどれも同一であることがわかったのだ。

数少ない目撃者の証言では、犯人は普通の男の人で、実に堂々としているとのこと。人目をはばかるような素振りは見せず、ごく自然に爆弾を置き、立ち去ったあとにドカンと来るらしいのだ。

60,000ドルの賞金が彼の首にかけられたが、まだその正体も動機も、なにひとつわかっていない。



HACKER IN CALIFORNIA 破壊の時代は終わった

近ごろ、日本でもハッカー、ハッカーと騒がれるようになった。あれほどアメリカで問題になっていたにもかかわらず、対岸の火事よろしくボンヤリ眺めていた日本のコンピュータオーナーは、いつの間にか自分の足元にも火がついているのを知って大あわてをしている。

ところでハッカーの本場アメリカの大学では、今どんな状態になっているかと覗いてみたら、あら意外や意外、システムレイドのような野蛮な行為はすっかり影をひそめていた。

それにかわって流行しているのは、コンピュータのひとりじめ合戦だ。このごろでは、多くの学生は大学のコンピュータ端末ルームを利用せず、自宅から電話回線を通して大学のコンピュータにアクセスするようになってきている。そこで、頭のいい学生は、他の学生がアクセスできないように、ニセの満員状態をこしらえて、自分ひとりでゆったりとコンピュータを使うのだそうだ。ズルイの。

鹿野司のファッショナブル・サイエンス入門

オールザットウルトラ科学

連載第26回ワカリアウということ



文/鹿野 司（サイエンス・ライター）

拝啓、鹿野センセエ。私このたび禁煙に成功いたしました。「いやー、健康のためにネ」なんて名目を掲げるあたり、私もつくづく大人になったもんだなーと自画自賛しております。が、心の奥底に秘めたる本心はというと、それはもう、めらめらと燃え上がる「ナニ」なのです。このナニを双方向性のものにするためにも（なんとまあ！）、センセエのオールザットウルトラ科学、読ませて戴きます。世は春ですね。敬具。

コンピュータの好きな好きな少女っていうのはあまりいないね。まして、それがすごくカワイイというケースは、極めてマレだ。さらに、その娘（複数）がクッキーを焼いたり、シュークリームを作る姿というのは滅多にみられるものではない。そんでもって、その娘が青酸カリなんか持ってたりすると、これは恐ろしい……。う〜ん、アーモンドの香り。

さてと。話は変わるけど、人と人とは、どうして通じ合うことができるんでしょうねえ。あるいは、どうして通じ合うことができないのでしょうか？

女の子が恋しくなると、こういうことを考えたりするものだけど、これはまったく難しい問題だよね。

いかに分かり合っているつもりでも、人間同士というのは、決して完全に理解し合うことはできない。こういうことは、昔からおりにふれて、いろいろな人がいってきた。だけど、それはいったいどうしてなのだろうか。

その答えのヒントは、以前このページでも紹介したことのある、テレパシーがなぜできないか、という事と関係がある。と、いってもそんな昔の事を、みんな覚えてはいないだろうから、少し復習することにしよう。

テレパシーというのは、離れていても、言葉じゃ通じ合えなくても、心と心で理解し合う能力ってわけだから、こんなに便利なものはない。

テレのパシーということなら、現在では電話なり、無線なり、そんなことができる機械はいくらでもあるのだからあまり価値はないけど、自動翻訳機能つきというのは、かなり魅力的だ。それに、自分の考えが誤りなく伝わるなんて、なんてステキなことか。

でも、心と心が通じ合うというのは一体どういうことか、どうも解(げ)せない。もともと、誰だって物を考えるときは、基本的に母国語で考えている。まあ、場合によって画像のイメージや音のイメージを、単語のように使ったりはするけど、基本はコトバだ。ということは、仮にテレパシーができても、知っている言葉でなくちゃ通じ合うことはできないはずだ。

だいぶ前、あずまひでおが、テレパシーを手旗信号でやったりするマンガを書いていたけど、こうすれば画像イメージは一応誰にでも共通として、なんとかテレパシーらしいものにはなる。

でもまあ、これじゃ、心を正確に伝えるということには程遠いよね。

それに、人の考えが自分の頭に入り込んでくるというのも気持ち悪い。その場合、自分の考えか人の考えか区別



がつくのだろうか。自分の考えか人の考えかが分からないようじゃ、ほとんど頭がおかしいのと変わらなくなっちゃうよな。東大の安田講堂から電波を飛ばす奴がいるんですう、てなもんだ。

まあ、しかし、こういった問題以前に、テレパシーというのは不可能なのだ。その根本的な原因は、人間の脳がひとりひとりまったく違うことにある。

人に自分の意志が十分伝わらないというのは、通信路の問題ではなくて、相手方の解釈の問題だ。だから、通信路で全然ノイズの影響を受けない、理想的な手段であるテレパシーをもってしても、内容解釈の部分でまるで別の物になってしまう。これは、単純に誤解が起きるというより、もっとプリミティブなレベルでもそうなっている。

つまり、コンピュータにたとえるなら、人間の脳はひとりひとり、アーキテクチャー(構成)の違ったコンピュータということになる。そして、テレパシーは片方のマシン語をもう一方のコンピュータにダイレクト入力するようなものなわけだ。当然、違ったマシン語は誤解以前にまったく解釈されない。人間同士が会話しているのは、いわば高級言語のソースリストのレベルというわけだ。

だけど、双方の脳の作りがそこまで違うという保証はないではないか、という反論も考えられる。同じ人間だから、脳の作りなんてそう違うはずがない。記憶とかは違っても、基本は同じで、だから記憶だけ送れば、相手方でも解釈できるハズ、という考え方もできないではない。

でも、残念ながらそうではないんだよね。というのも、人間の脳は構造と記憶を切り放して考えられないものだからだ。

コンピュータのように、同じ回路のメモリに蓄えられる電気によって記憶の内容が変わるんじゃなくて、脳の神経シナプスの配線が、記憶そのものだからだ。

つまり、人間の脳の中では、ある記憶が脳の中にある回路と対応している。しかも脳の形がひとりひとり違うことからも分かるように、その記憶と回路の対応は、すべての人で違っているはずなのだ。

だから、ある人が「しょうこ」という言葉を思い浮かべたときに、脳の中のシナプスはあるパターンで興奮しているだろうけど、これと同じ興奮パターンを別人の脳の中に再現しても、まったく意味をなさない。

もし、これが共通しているとすると、たいへん困ったことになる。それはつまり、「しょうこ」という文字が「しょうこ」と書かれていることに、物理的な必然性があるということになってしまうからだ。

「しょうこ」を表わす記号は偶然決まったもので、本当は「祥子」だろうが「ショウコ」だろうが、あるいは「♂♀＊＋∞」と書かれようが、なんだってかまわないわけだ。

ところが、記憶というのは、これと同じことが脳の中で行なわれていることになる。「しょうこ」の記憶をになう記憶回路ができるということは、脳の中にある記号が定着したということだ。

その記号の形というのは、文字の形が物理的な必然でないのと同じように、物理的な必然性がない。もしそんなものがあるとすると、人間の脳は、記憶

できるものを、予めすべて知っていなければならない、という妙なことになってしまう。

世の中には、記号が物理的な必然によって作られるようなものが、ないわけではない。たとえば、遺伝暗号なんてのは、多分そんなものだろう。

現在メジャーな説では、GTACという塩基の組み合わせと、それがコードするアミノ酸の間には、物理化学的な必然性がないということになっている。

でもしかし、これは多分そうじゃなくて、現在あまり知られていないような、分子の立体的な、物理化学的な性質が記号を自然に決めたのだろう、という気がする。その証拠も最近は少しずつ出始めているみたいだしね。

話はそれてしまったが、脳の記憶はこういうレベルとはまったく違うのだ。というのも、人間はひとりとして、寸分違わぬ物理化学的な刺激を受けることはできないからだ。

脳の基本的な構造は、もちろん遺伝子の中にしまいこまれている。そこから脳が作られるプロセスは、物理化学的な必然だ。しかし、この形は回りの環境の違いによって、物理化学的な必然性によって違ってくる。

生物には遺伝する記憶といえるような部分があって、たとえば学習をどういう戦略で始めるか、というのは遺伝する記憶のひとつといえる。ようするに、本能のことだけど、たとえば鳥のインプリンティングとか、人間なら2つ平行に並んだ黒い丸を目で追うとかいうのは、教えられなくても知っている記憶だ。

しかし、その結果学習された成果は、物理化学的なレベルで、まったく同じ環境でない限り違ってくる。たとえば、最初に見たものは、必ずある神経回路パターンとして記憶されると決まっていたとしても、最初に見るものが各人違っているから、記憶内容(見たもの)と記号(神経回路パターン)の対応は、すべての人で違ったものになる。

結局テレパシーができないのは、人と人の脳の中身が元々違っているから、ということになる。

とはいっても、やっぱり人間と人間は分かり合うことができるのだ。言葉は使わなくても、お互いに何を伝えようとしているのか分かることがある。

ようするに、ノン・バーバル・コミュニケーションのレベルでの伝達だ。同じ人間である限り、感情とかはボディランゲージや声の調子で知ることができる。これは、ある程度本能が介在している部分だからだ。

もっとも、ボディランゲージにも、普通の言葉と同じように、後天的に学習されるものもある。文化が違うと、しぐさも違って、思わぬ誤解が生じることもある。

とくに、ノン・バーバル・コミュニケーションは、それと知らないうちに無意識に感情に働きかけることが多いので始末が悪い。

僕も経験があるんだけど、東北の人と話していて「〜んだ。」なんて、つっけんどんな感じで話されると、相手はごく普通にしゃべっているんだろうと理性では分かっていても、感情的にはムッときたことがある。こういうことが、民族間の対立とかにも結構影響を与えているという話もあるくらいだ。

しかし、誤解の介在しない、人間なら誰でも通じる部分も確かにある。

たとえば、嬉しそうな顔をしていれば、嬉しいんだろうと分かるし、苦しそうな表情をしていれば、苦しいんだろうと分かる。

つまり、痛いときならどんな表情をするかというのは、脳の基本回路として人類共通な部分のわけだ。そこで、ある表情をしていれば、その表情をするときの自分の感覚と照らし合わせて、それがどんな感覚か知ることができるわけだ。

このとき重要になってくるのは、抽



象化の能力だ。同じ表情をしているからといって、すべての人の顔が同じわけではないし、場合によっては動物の感覚だって分かることもある。

そのためには、その感覚表現とはどんな形式で行なわれるかということを、抽象化して捉えていないといけない。つまり、本能的なノン・バーバル・メッセージを理解するには、抽象化は不可欠な作業なのだ。

と、いうことは、抽象化能力というのは、基本的な、非常に本能的なものでもあるわけだ。また、これは人間も含めた動物の脳の記憶容量の節約に、大いに役立っている。

抽象化というのは、似たもの同士をひとつの物として分類することで、すべてのものを記憶する必要をなくすことだ。当然、大幅な記憶の節約になる。

はたして、抽象化能力が、記憶の節約の方から生まれたのか、感情移入の必要性から生まれたのかわからないけど、これは人間や地球上の動物にとって必要不可欠な、基本的な能力だ。

しかし、だとすると、人間とは全然生い立ちや、環境の違う知能とは、心を通じ合うことができるのだろうか。

たとえば、「ソラリスの海」というのは、人間とはあまりにかけ離れた生物であるために、知能があるらしいんだけど、人間にはまったく理解できない。同じことが、「未来の二つの顔」の中に出てくる、ネットワーク型人工知能のスパルタクスにもいえる。

それでも、人間は相手の気持ちを感じてしまうこともある。人間はネコにだって、ぬいぐるみにだって感情移入できるしね。いや、これはできるんじゃなくて、しちゃうのかな。

人間の持つ、抽象化能力という本能が、必然的に無生物にまで感情移入させてしまう。これは、いわば、人間の性(さが)ってわけだ。

しかし、相手はそんなことはかまいはしない。人間に比べて破格の記憶力を持ち、しかもその記憶を瞬時に取り出すことのできる知能があったとしたら、それには抽象化能力は必要ないからだ。

そういうモノにとって、人間の感情移入というのは、理解しがたい行為かもしれない。

だから、もし人間とそういう相手が意志を通じ合わせようとすると、まず不可能に近いんではないだろうか。

よく、数学というのは抽象的で、いかなる宇宙生物とも、共通の話題になりうるというけど、それはかなり疑わしい。

論理とか数学というのは、確かに必然のものなんだろうけど、それはあくまで人間の精神的なスケールの範囲内でのことだ。無限の記憶を持つ相手なら、多分数学なんて必要としない。

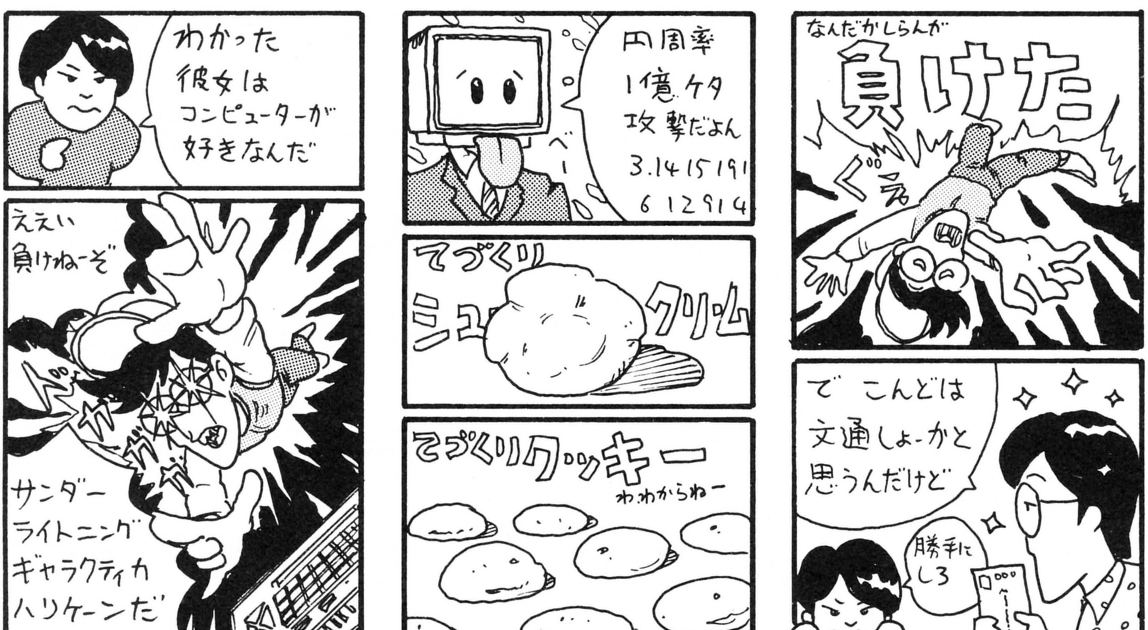
よくプログラミングのテクニックで、複雑な計算が多数回行なわれて速度が遅くなるとき、実際の計算をするのをやめて、結果を表の形で持っておくというのがある。これと同じで、記憶力が無限なら、抽象的な演算なんて必要ないのだ。

そんな相手とは、コミュニケーションをとろうにも、共通の基盤のかけらもない。相手の意志(のようなもの)を知ろうにも、気持ちが通じるというより、物理学者が量子効果を観測するようにしか理解できないだろう。

それでも、なお、人間は、本能的に相手の気持ちをわかろうとするだろうし、わかるような気になるだろう。それは、コミュニケーションの正確さとはまったく反対方向のものなのだ。

そして、この不正確＝(イコール)抽象化能力があるからこそ、人間はどんなものでも理解し愛することができる。

人間は、正確なコミュニケーションが行なわれてこそ、愛があると思うのに、本当は、コミュニケーションが正確に行なわれないからこそ、愛が存在しうるんだよね。



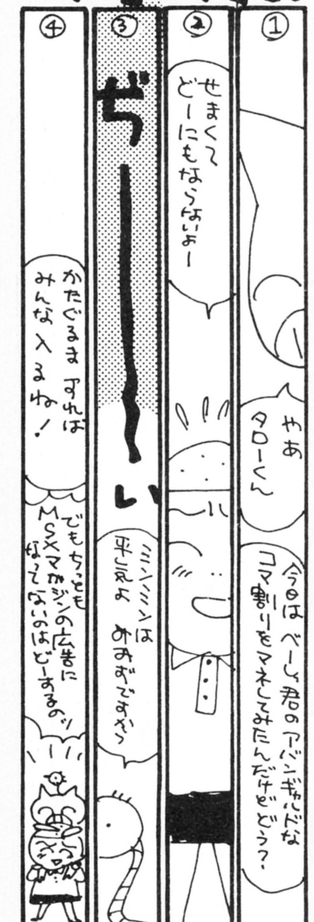
MSX MAGAZINE 5月号
定価480円
好評発売中!

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る!

今月のMSXマガジン情報 第二十四回

特集 MSXクラブに潜入ルポ

●昨年末に本格的な活動を開始したばかりのMSXクラブ。今流行りのネットワークから機関紙の発行まで、その活動内容は盛り沢山だ。「クラブに入るとなにができるの? クラブに入るにはどうしたらいいの?」そんなキミたちの疑問を解決すべく、Mマガは深く静かに潜入ルポを敢行した。今、目の前に、MSXクラブの全容が明らかになる。



SOFT TOPICS

●TOP20——「ロマンシア」が2ヵ月連続TOP1 ●ソフトレビュー——火の鳥、ホール・イン・ワン・スペシャル、ファンタジーゾーン、ヤングシャーロック ドリルの遺産、ヴァクソル●ゲームすとり〜と——裏ワザ、隠しコマンドが満載のページ。キミはこれでゲームをクリアーできるか?●スライム原田のゲームに挑戦!——うっでいぽこ●クローズアップ——日本ビクターで3パンダを発見。「写夢猫」と「インフォカード」を紹介する。

ウーくんのソフト屋さん

●屋根より高いコイノボリ、にメイクアップ!——5月号の風物詩といえばコイノボリ。自分で好きな色をつけられる おもしろプログラムだ。

IKKO'S THEATRE

●THE FLYING THEATRE ルナクリッパー号——ゴールデンウィークに代々木のスポーツフェアで、IKKOの一大イベント開催!

アスキーネット通信

●MSXネットでオンラインショッピング!——日本初の本格的ショッピングサービスが、MSXネットで可能になった。その詳細をご紹介。

編集長のスポットライト

●3Dグラフィックスで立体映像を楽しもう——MSX2で立体映像が楽しめる。3Dアダプタ・3Dスコープを使ったシステムを紹介。

MUSIC SQUARE

●SEGA直撃レポート——OUTRUNでひとつの頂点に立ったともいえるSEGAのゲームミュージック。その作曲者にインタビュー。

プログラムエリア

●Go Go! HARIER/松田浩二(MSX2+べーしっ君)——某スペースなんとか風イメージの3Dレーシングゲームだ。ラストシーンは見えるか?●THEあかね・サブプログラム/及川紘——2月号の「THEあかね」のデートプログラム。もちろん単独で使えます。

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせは、
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部LOG係 Tel(03)486-1977 株式会社アスキー

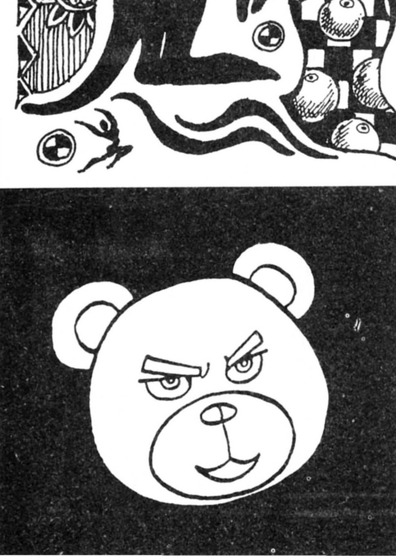
青山 東京

ログ

ヤマログ

とゆーわけで、ヤマログは輝ける21世紀を目指して、明日を担う若者たちのための、まごころと誠意の革命的読

者のページをここに提案いたします。オレとお前は義兄弟（女の子なら兄妹ね）。岩をも砕く荒波さえも、僕たちの仲をさくことはできないんらよーんだ（旧ヤマログの部員諸君も、カムバーク！）。新しい読者のページの門出を祝って、くまちゃんもうさちゃんも（すてきな名前を募集中）怒っているぜ。では、いっちょ、ブチかますか！





哀愁の要ちゃん秘話PART 1。私はその昔、セキセインコを飼っていました。オスとメスのつがいで、それはそれは可愛いやつらでした。

ある日のこと、メスの方が巣箱に閉じこもってしまいました。ものの本によると、それは卵を産む準備なので、巣箱の戸を開けたりしないようにとの事でした。そして半年後。いくら何でもおかしいと思って戸をそっと開けてみると、ピーちゃんは奥の方で腐っていた。

（東京都　矢野要）

ヤマログの新しい出発にふさわしい、感動的な話だ。リーダーズログがヤマログとなっても、これまで通り、みなさんのおたよりを紹介していく。いや、いままで以上に、いろんなものを採用したいと企んでいるのだ。なにせヤマログなのだから、何をやってもかまわない。みなさんのおたよりのなかに、特に面白いものがあれば特大で掲載させてもらうし、話題性の高いものは、特設コーナーを作ってその話題を連載で徹底的に、カスになるまで語り合うなんてことも起こりかねない。もちろん、採用させてもらった方には、図書券3,000円分を用意しているから、死んだピーちゃんに報いるよう、頑張っておたよりしてほしいのであるよろし。

ヤマログ担当者金盥鉄五郎

3月号386ページのプレゼント当選者発表を見た。〝クリスマスハードウエアプレゼント〟の中に私の名はなかった。この3ヵ月、ただこれだけを楽しみにしていたのに……。

私はくるったように走り出した。野をかけ、山をかけ、川を泳ぎ、と私は爆走した。1週間後、私は赤道3周分という距離を走り、悲しみは止まった。

その翌日、私は鼻水の嵐（花粉症）にかかっていた。

（栃木県　守屋次郎）

ごめんねー。10万通近いはがきの中から、エイヤーッと当選者を引き抜く作業についた私は、しかし時給650円です。花粉症もサバのアレルギーもありません。こんな私ですから、ゆるしてやっていただきたく存じます。

抽選する係のひとり青柳昌行

ある時、ハタと気がついたんだがね。ログインのどこをめくってもソフトの欠点を書いていない。これは某〝夢幻〟ソフトの一件からではないだろうか。ユーザーとしては面白いソフトは勿論、このソフトは面白くないという記事も必要であると思う。

（奈良県　木寺貴）

面白い面白くないは主観の問題れす。どんなソフトにも欠点は必ずあります。しかし、どんなソフトも、作る人は一生懸命作っているのれす。ログインとしては、なるべく客観的にソフトを紹介して、読者のみなさんに良し悪しを評価していたらくのが、最良であると考えるのれす。どちらかと言えば、ログインは、どのソフトも「いい」と言いたい方れすね。どれも「ダメ」だと気が滅入っちゃいますからね。

再び金盥鉄五郎

ヤマログ☆ぶれいく☆

UFO大調査

……あなたと私のUFO・宇宙人情報交換コーナーよ……

UFO見たいUFO見たいUFO見たい！　だから私は目を4つに増やす手術を受けようと思ったのだが、4つ目だとナゾー様に間違われてしまうので、やめました。おっといけない。つい懐かしネタを使ってしまった。懐かしネタは下ネタと同じで、努力なしに笑いがとれるものだから、なるべく使わないようにしていたのに……。まてよ、なんでまたコンピュータ雑誌の編集者が笑いをとることに、そんなに真剣にならなきゃなんないの？　わからん。こんなときはUFOでも見て、サッパリしなくっちゃな。とゆーわけで、UFO情報を募集します。見たくても、なかなか見ることが難しいUFOではあるが、みんなで力を合わせて見たがれば、宇宙人だって人間だ、人情てもんがあれば顔を出してくれるはず。調子にのって、君のキャメラの中に「ハァ～イ」なんてちゃっかり写ってたりするかもしれない。もし、そんなUFO写真なんかあったら、ヤマログまで送ってくれ。ヤマログでお馴染みの、何でも当てちゃう占いの先生、福田ユーフォー、じゃない有宵さんに、その生態を霊視してもらったりしようかと考えている。先生も大のUFO好きなのだぞ！　写真がなくても情報だけでもOKだ。何でコンピュータ雑誌にこんな企画があるのか、などと余計な心配せず、参加してね。



なんとなくプログラマーってやつになってみたいなあ、なんていう気がしないでもないんですけど、どーしたらよいでしょーか？　僕は頭はバカですが、努力は苦手です。できるだけ楽な方法がいいれーす。

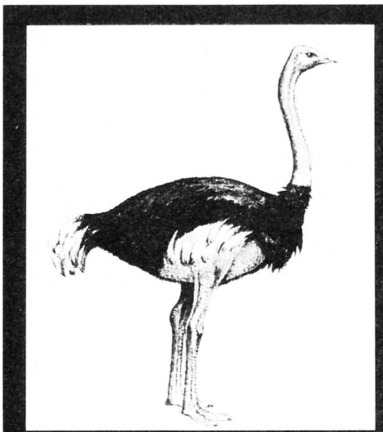
（東京都　坂本秋彦）

なにが「いいれーす」だ、まったく。若いうちからそーゆーふざけた語尾を使っていると、バカになっちゃいますよ。気をつけてほしいものれーす。

さて、ご質問のプログラマーになる楽な方法ですが、いちばん手っとり早いのは、いきなり名刺をつくってしまうという技です。この職業には免許とか資格とかいうものがありませんから、いきなり「プログラマー　坂本秋彦」なんていう名刺を刷ってしまえば、もうその場でプログラマーになることができます。これで小脇に68000プログラミングハンドブックでも抱えたりすれば、もうバッチリ。子供には尊敬されるわ、ギャルにはモテモテ。いうことナスってやつです。

ところがこうして努力せずに幸福を手に入れてしまうと、まちがって努力してプログラマーになった人たちから恨みをかっちゃったりするんですね。プログラミングができないプログラマーってだけで、「サギ師」、「インチキ」なんていわれのない罵声を浴びせかけられるんです。

ほんとはこんな"イジメ"なんか無視してやればいいんだけど、やはり人間は弱い動物。つい「イジメちゃイヤ」とかいう気持ちになっちゃうんですよね。こうなってしまったら仕方ない。もうプログラミングできるプログラマーにでもなるしか道はないのです。なあに、プログラミングを勉強するからといって、そんなに心配することはありません。私が確実にプログラマーになれる方法をお教えいたしましょう。それは、「MITに入学してお勉強する」という方法です。



花とたわむれ、小鳥と語らう、夢のキャンパス

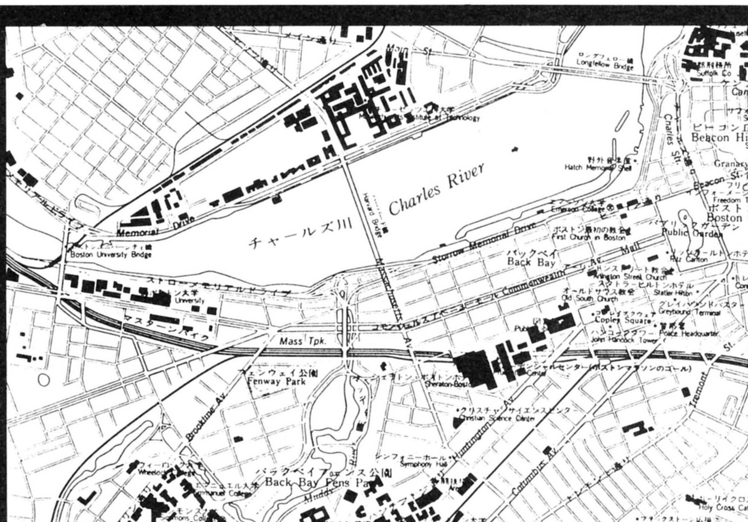
MIT、つまりMassachusetts Institute of Technology、つまりマサチューセッツ工科大学、略してマサチューセッツ工科大は、アメリカの財産と呼ばれるほどの優秀な人材が集まる名門大学。理科系のあらゆる分野の研究で、全米はおろか全世界をリードしている大学です。コンピュータに関連した研究に関しても、スタンフォード大学やカーネギー・メロン大学とならんで全米ビッグ3に数えられるほど進んでいるのです。

日本でもこの大学を卒業された方が大勢いらして、それらの方々は多くの会社からひくてあたま、つまりヘッドハンティングの対象となるほどの実力の持ち主ばかりです。具体的には、ある人は一流企業のシステムエンジニアのまとめ役として、またある人はプログラム言語のプログラマーとして、多くの金銭と栄誉に浴した生活を送っておられるようです。

MITの広大なキャンパスがあるのはボストン。ニューヨークから飛行機で約1時間の距離にあるこの街は、ハーバード大学、ボストン大学などがあつまる学生の街です。ですから生活費も比較的安く、家賃も1ベッドルームのアパートで500ドルもあれば十分。ハーバード・ブリッジを渡ってコモンウェルス・アベニュー・モールに行けば、欲しいものならなんでも手に入り、ちょっと足をのばせばあの有名なボストン美術館にたどりつく、まったく申し分のない環境です。

この学校に入るためには、TOEFLというテスト(受験料9～34ドル)で550点以上(最高点670点くらい)とらなければなりません(詳しくは〒100 東京都千代田区永田町2-14-2　山王グランドビル216号 CIEE東京事務所 までお問い合わせを)。そしてこれをクリアーすると、SATまたはATという試験の15科目から3科目を選択して受験しなくてはいけません。合格ラインは、SATの場合(800点満点)で、英語657点、数学750点です。これをクリアーすれば、あとは年間11,000ドルの授業料を納めさえすれば、ハイそれまぁでえよ～というわけです。強力に頭がよくて腐るほどお金があれば、誰にでも入れます。頑張ってみてくださいね。

ヤマログ情報局勤務　伊藤雅敏



ニューイングランド地方独特の落ち着いたたたずまいをみせるボストンの街並みの地図である。

応募のしかたは287ページの
『応募方法らよ～ん』を見てね。



おゲーム建立して億年

みんなでゲームを作っちまおうってワケだ

前号に引き続き、おゲーム建立して億年の壮大な計画をお話ししよう。ナリオを公表。これに基づき、キャライン読者20万人の総力を結集して、１本のゲームソフトを作ってしまおうという、まことに中華人民共和国的な企画なのでアル。

具体的には、まずそのゲームタイトルを応募し、抽選で最もすばらしいタイトルを決定する。さらに、アクションやRPGの枠を超えたシナリオを募集し、それらの最大公約数シナリオを公表。これに基づき、キャラデザイン、プログラミング、移植などを、各自得意なジャンルで作ってもらう。それらをつなぎ合わせれば、あーら不思議！　ゲームソフトが見事に完成する、というとらぬたぬきの皮算用なわけなのだ。

当然、プログラムもできないし、画面をデザインする才能も見あたらない、という読者にも、この企画に参加していただきたい。そのために、このゲームが完成した暁には、実際にパッケージ化して販売したいと考えている。そーずれば、ディスクのダビングであるとか、ラベル貼り、地道な営業活動など、ログイン読者にふさわしい名誉ある仕事で協力できる寸法だ。

我と思わん読者は、このコーナーあてに熱い心を打ちあけてくれ!!



ログインばっかり読んでると、こーなります（浪人しても買います)。やっぱりはずかしいから〝トクメイ〟にしてください。

> あなたは、昭和62年度本大学一般入学試験第Ｉ部試験において、残念ながら不合格となりましたので通知します。
> 昭和 62 年 2 月 13 日
> 大阪工業大学

（大阪府　トクメイ）

トクメイ君。次のおたよりを読んでくれたまえ。元気が出るヨ。

レイトレがきれいで音楽したいということから、MSX2を買ってはや１年たつ。上の２つはもちろんのこと、ゲームも面白いのが出始めてうれしい！　ここんとこ、そのペースが上がってきて、バイト代がなくなっちゃうよ〜〜ん！

（中略）

その前に、ドライブの増設をするつもりの、20歳の大学生でした！

（大阪府　加藤隆志）

ログインを読んでいると大阪工業大学に落ちるのなら、ログインを読んでいるこの軽いにいちゃんは何だというのだ。そう、この方こそトクメイ君あこがれの大阪工業大学生なのだ。また、この加藤君は、ログインが理想とする読者のひとりでもある。この文章から、それがうかがい知れるではないか。さあ、トクメイ君も、加藤先輩の待つ大阪工業大学を目指して、ログインを読みながら頑張ってほしい。

やっぱり金盥鉄五郎

ログイン別冊「べーしっ君」お買い上げ、まことにうれしいよーん。おかげさんまで、両手両足を使っても数えきれないぐらい売れましたぜっ。まだ買ってない人は、本屋さんに注文するといいのだ。次回、「べーしっ君II」は、1年後に出せるかもしれないぜ!!

ログイン２月号のパズル〝CHANGECHIP〟の正解は、〝6→7→4→7→6〟でした。たくさんのご応募ありがとうございました。
正解者のなかから抽選で、次の方々に賞品をお送りいたします。

広島県	山田秀夫	東京都	竹本和広	山形県	遊佐淳一	北海道	吉野英之	岩手県	千田吉典
兵庫県	桜井孝介	山梨県	三枝正己	宮城県	伊藤直信	石川県	松下和也	神奈川県	酒井　進

パズルするのだ

今月からパズルもう〜んと簡単になったのだ





バカのヤマログ（西インド諸島の西インド駅前西インド銀座商店街では、今日も西インデアンたちがそうささやいている）ではあるが、パズルぐらい出題できる。上の２枚の絵は、ひとつはオリジナル(上)、もうひとつは、その裏がえしである(下)。ばってん、よくよくよくよくよくよくよしていないで、元気を出してよーく見ると、なんと30ヵ所、違うところがある。早い話が西インド諸島でもお馴染みの、間違い探しってやつだ。

であるから、30ヵ所の違いが見つかったら、たとえば上の絵をコピーして、それに赤いボールペンなんかで印をつけて送ってほしいのである。コピーがとれないという厳しい環境で生活しているお友だちは、トレーシングペーパー(ブーブー紙でもよい)を絵に重ねて、絵の枠と、絵を大まかに写し、そこに印をつけるってのも妙案だ。

どしどし送ってほしい。なぜこんな面倒臭いことをしてほしいのかといえば、それは社会の常識だからだ。どうか、運が悪かったと思ってパズルしてくれ。そのかわりといっちゃなんだが、正解者のなかから抽選で５名様に、あっと驚く賞品をプレゼントしたい。締め切りは5月7日消印有効。発表は７月号で行ないまーす。じゃーね。チャオ。

応募のしかたは287ページの
『応募方法らよ〜ん』を見てね。



ログインの読者の中には、金縛りにあう人が結構おられるみたいですね。僕の友人にもいますが、彼は相当にすごい〝カナシバラー〞のようです。彼が言うには、夜寝ているときに、きたきたきた！　ほらきたっ！と思うやいなや、体が動かなくなり、声を出すことはおろか、まばたきもできなくなるそうです。この時に運が悪いと、目の前に不気味な顔が、彼をとり囲むようにして、ずらーっと並ぶというんです。

彼は真面目と正直だけがとりえなくらいの人ですから、絶対にうそではないと確信できます。それから、彼のお姉さんも、彼の部屋で寝ていた頃は、よく同じことが起こったそうです。ところで、金縛りにあっている人をはたから見ると、どうなっているんでしょうか。誰か見たことのある人がいたら、教えてほしいものです。

（長野県　山崎雄史）

1月号で、ペンネームNEWH・F君のこわ～いお話を載せて以来、金縛り情報が多くなってきた。けっこうみんな金縛られているのである。そこで私は考えた。心霊写真の鑑定もなさっている福田先生にお願いして、金縛り体験の鑑定をしてもらっちゃうっていうのは、どうだろう。先生のご都合も考えずに、ほんの思いつきで言っているのだが、これはけっこういけそーな企画だわい。ただね、相手がオバケ、いや仏様でしょ。だから、ヘタするとヘンなことになって、私が呪われちゃったりしたらヤダなあ。こーゆーことは面白半分にやっちゃいけないんだよね。そういえばさ、心霊写真の本を作っている編集部って、怖いだろうね。出版だから、きっと締め切り前は徹夜になるでしょ。深夜のオフィスで、心霊生写真を見て記事を書く。お～、背すじがゾゾけるぜ。でもさ、自分が体験した怖い話の真実って、知りたくないかい？　いったいアレは何だったのだろうって、疑問に思ってたらさ、福田先生に聞いてみたくない？　先生は霊媒師じゃないけど、意外な事実がわかるかもヨ。全国のヤマログ・カナシバラー諸君、君の体験を聞かせてくれ。

福田先生に頼りっきりの金盥鉄五郎

やったー、ヤマログ復活ですかいな。えー、そーらしいでっせー。ほな、夕飯は納豆にしましょう。おい、次郎、納豆こうてこいや……。ハッピー、チャチャチャ（と言うと金盥鉄五郎さんが嫌がるのだって知ってるよ～ん）。　（東京都　澤村泰之）

なにが納豆だ、サワムラ。ハッピーと言うなと、言ったろーが。だいいち君は、旧ヤマログ夏休み義勇軍としてログインで身にならないアルバイトをしたという、スーパーな体験をしておきながら、近頃の投稿に気合が入っとらん。君をはじめとする旧ヤマログの仲間たちにも、また頑張ってもらわなきゃならない時なのだ。今後は、より開かれた、みんなの幸せを願う、21世紀の読者のページを築くために、力を貸してほしい。さあ、手をとりあって、明かるく楽しく面白おかしく新宿御苑(古い)やっていきましょう。

なぜかまた金盥鉄五郎

逆質問電話

「435ページのリスト2にバグはないですか？」「392ページにバグはないですか？」「バグはないですか」「バグはないですか」「バグは」バグは、ねえバグないのバグ、バグバグバグ、アーッ、うるさいっ!!　毎日毎日毎日毎日質問電話にせめられて（自分達が悪いんだけど）もう、いやっ！　なのだ。

そこで日頃のウップンをはらそうと、読者に逆質問電話してしまうこのコーナーができたのだ。今月のエジキはヤマログの常連でもなんでもない、単なる読者の杉山将裕くんだ。

トゥルルルル、ガチャ。

「もしもし、こちらヤマログだ」

「ハイ？」

「ヤマログヤマログヤマログだーっ」

「あ～、はいはいわかりました、ログインのヤマログですね。で、そのヤマログが何の用事ですか？」

「逆質問電話だ。ではいくぞ。えっとお、258ページのぉ、マンガですけどぉ、面白かったですかぁ？」

「え～、そんなこといわれても……」

「それじゃあ～、314ページにぃ、ひとつ間違いがあるんですけどぉ、気がつきましたかぁ？」

「すいません。わかりませんでした」

「そうですか、どーも」ガチャン。

というように、質問電話は突然襲ってくるので、面白いことをいう訓練をしといてくれ。迷惑な話である。



新星 改正 パソコン おもしろ生物 大募集

流浪の民、おもしろ人類大募集のコーナーが、またまたパワーアップ。タイトルもズバリ！　おもしろ生物大募集となりました。人類から生物へ、さらにテリトリーを拡げたこのコーナー、進化するページにご期待ください。

30X2

1分間イラストコーナーギャラリー

すべての生物は、限りある時間の流れの中で生きている。この大宇宙に無限などは存在しない。制約……限られた時間、空間の中で、どれほどの生物的価値を見出し、存在価値を作りあげることができるか、そんなコンセプトから生まれたコーナーが〝１分間イラストコーナー〞だった。幸いにも、ウラジミールのあのあ先生という鬼才のご協力をいただき、半ば実験的に続けてきて、はや幾星霜(うそ)。読者のみなさんからもぽつぽつ作品が届けられ始めたので、ここいらあたりで１発、ドドーンと花火を打ち上げてみようかいなあ。何点かを、ここでご紹介しよう。ここにあるものは、すべて、ウラジミールのあのあ先生のお目矩にかなった作品ばかりである。

１分間でイラストを描く。そこには、必然というものは希薄だ。しかし、１度描いてみるがよろしい。その緊張感はすさまじく、すごいストレスがかかってくる。作品を真剣に描いている瞬間瞬間、ある域に達すると、宇宙との一体感が味わえるという(大ボラ)。のあのあ先生場合、１分間イラストはペンで命を刻んでいくのに等しいんですよ、とおっしゃる。こりゃあ、〝哭きの竜〞の読みすぎである。

１分間イラストに、キミも挑戦してほしい。画材は何でもいい。プロの方の応募もお待ちしている。のあのあ先生の心を見事撃ちくだいた作品には、図書券5,000円分が増呈される（図書券の件は次号からね♡)。カラー、モノクロ、どちらでもよろしい。１分間イラストコーナー係まで、どしどし送ってこられんことを

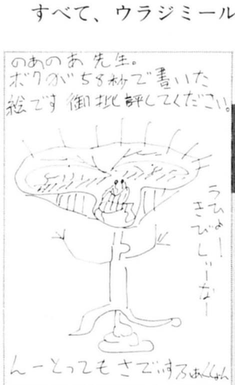


⬆岐阜県、のーま君。



⬆東京都、澤村泰之君。

さて、では今月の先生の作品だ。題は〝勇気とパソコン〞。ただし、今回に限り先生は１秒間、時間をオーバーしてしまった。よってペナルティーを科し、むこう３日間遠島を申しつける。さあ、立ちませい！　ではまた次回。



⬆東京都、おげれつ君。



⬆？県、柴田修一君。



応募のしかたは287ページの
『応募方法らよ〜ん』を見てね！

福田有宵先生の何でも占います

Fortune Fortu



プロフィール

福田有宵（ふくだゆうしょう）。日本占術協会常任理事。易占、気学（方位）、家相、人相、手相、姓名判断、トランプ占い等、占いの幅は広く、心霊写真鑑定研究も行なっている。〝占い百科〞（西東社）など著書も多数ある。

パソコンにも相性がある。〝ムーン・ストーン〞の発売はまだ先!?

先月号では、X68000について占ってもらったら、PC88VAの出現まで予言してしまった、あのスーパーな占いのおじさん、福田有宵先生に、みんなの悩みや疑問を占ってもらっちゃおうって虫のいいページがこれだ。福田先生のお得意は易。占いにもいろいろあるが、どんなに小さな手掛りからも、多くのことを占えるというのが易なのだ。それでも、手掛かりが多いにこしたことはない。申し込むときは何でもいいから手掛かりになるようなものを添えてくれ。毎月抽選でラッキーな君を、先生が占ってくれちゃうのだ。占いは、当たるも八卦、当たらぬも八卦。はずれたからって怒るのは、野暮ってもんだ。わかってくれよな。

では今月は、ヤマログが一般のおたよりから強引に選び出した相談3題。まず初めは、山口県の此村裕樹君14歳の相談だ。

●僕の涙の話を聞いてください。新聞配達をして買ったPC-8801mkIIFR30が、何度も壊れるのです。ゲームをしていると壊れ、修理から戻って来るときはテスト期間中。パソコンにさわれない日が続きます。パソコンに悪霊でもとりついているのでしょうか……。

悪霊のしわざではありません。此村君との相性が悪いため、マシンに向かって左側にある部分が壊れやすくなっているのです。また、此村君のバイオリズムがここ半年間低調だったので、そのための操作ミスも影響しています。今度壊れたら、家の東の方位にあたる店で修理してもらってください。それでもまた壊れるようなら、キッパリあきらめることです。下取りに出して、4かWの文字が名前につくパソコンに買い替えるのがよいでしょう。此村君は頭が大変よく、ち密な作業が得意なので、プログラマーに向いています。研究熱心でもあり、今のマシンを買うとき、もうひとつの候補とどちらを買おうか迷ったはずです。そのときの判断が誤っていたと、なおさらくやしい思いをしているのではありませんか。4月から運勢が上昇するので、今はヤケを起こさず、じっと次のチャンスを待ってください。長い人生、いろいろある。元気を出してね。

次は、東京都の西村崇君16歳の相談。

●〝夢幻の心臓II〞の赤の石はどこにあるのですか。

水に関するところ。川とか泉。また、暗闇に二筋の光があるようなところを捜しなさい。西村君は、家が厳しいので、あまり長い間ゲームができない。また負けず嫌いなためヒントを見ないようにしているので、ゲーム終了まで時間がかかってしまうのだ。キーボード操作は非常に上手だが、考え方が古いのが難。考え方を変えて、頑張ってくれたまえ。

次は、多数の人からの質問。

●〝ムーン・ストーン〞はいつ出るの。

あまりにも内容をふくらませすぎて、今は縮小作業中。〝ムーン・ストーン〞よりも、他のゲームを先に発売したがっているようなところが見える。あと半年はかかりそうだ。待つほど楽しみは多い。のんびり待ちましょう。

ne あんたの今月の運勢 4月8日～5月7日

これは、いわゆる今月の運勢である。4つのゲームのジャンルの中から、最も好きな物を選ぶと、君の運勢が決まる。自分はどのゲームが好きなのかを直感的に選択し、その欄の運勢を読んで、よりよい明日を築くための参考にしてねーん。

	全般	金運	UFO運
アドベンチャー	今月は堅実運。地味にコツコツやる時だ。決して金襴どんすのタキシードを着て銀座パレードなどをしてはいけない。ゆっくりあわてず、大きな飛躍はまたの機会に。君が男性ならば、女性に協力者あり。ちょっとあまえてみたくなる時だ。年輩の女性にゴロニャンするのもよい。スナック菓子みたいなものを食べすぎる傾向にあるから注意すること。君が女性ならば、今月は大吉。でも行動はひかえめに。大吉記念パレードはやめよう。	出費が多い。特に、飲食に金を使ってしまいそうだ。金運はまあまあなのだが、地味にコツコツやる反動で、カラムーチョ1年分なんか買い込んで後悔するようなことにならないよう注意しよう。おねだりは、お母さんに。ケチケチしないで、ドッとふっかけよう。ダメでもともとである。どちらにせよ、4月後半にお小遣いが入る。また、金にだらしなくなる時でもあるので、自分のお金はしっかりと、命がけで管理しよう。	なかなかUFOを見るのは難しい。見えるとしたら、午前1時すぎの北の空。UFOはダメでも、流れ星なら、よく見えるかもしれない。流れ星が見えたときに、3回願い事をすると望みがかなうというから、「UFO見たいUFO見たいUFO見たい」と一瞬のうちに言える訓練をしておこう。ま、夜も遅いし、冷えるし、オバケも出そうなので、今月はあきらめて、ゲームでもしているのがよいだろう。どーせ、見えないに決まっているのだ。
RPG	好調である。ネギをきざむのはホーチョーである。考えるより行動したくなるとき。なんとなく、気分もいい。お友だちと2人で行動して吉。外へ出て楽しむのが、今月の正しい過ごし方である。そう言われるまでもなく、「サイクリングに行きましょ。ルンルン」なんておさそいも、あるでしょう。新しいクツやクツ下がラッキー小物、ラッキーカラーはブルー。でも、調子に乗りすぎちゃダメよ。なにごとも、ホドホドがよろしい。	計画をたてて、お金を貯めてみたくなーる。こまかいお金も大切に。アルバイトやお手伝いなんかで、けっこうかせげる時だ。何かほしいもの、あるんじゃないの？ 2か4のつく日は吉。ところで、話は戻るが、スポーツのおさそいがあるかもしれないとは言うものの、「アイアンマンレースしましょ、ルンルン」とか、「大玉ころがししましょ、ランラン」なんておさそいは、あまり期待できない。犬ゾリレースも、ないかもしれない。	残念ながら、気分上々の君でも、UFOは見るのが難しい。UFOの絵や写真を見て、しめやかに楽しむのがよい。特に、UFO雑誌を買うと、何かいいこと、ありそうな予感。UFO仲間との文通もステキ。この機会に、UFOを研究しましょう。ところで、またまた話は戻るが、「砂スキーしましょ、ルルルルル」とか、「ハンマー投げしましょ、ヨロレヒヨロレヒホー」というおさそいも、きわめて確率が低いと言わざるをえない。
シミュレーション	自分のセンスを活かす時。今月は、おしゃれに決めよう。そんでもって急に異性に関心を持ったりもする。君が男性なら、3対3のグループ交際が成功のキメ手。中でも背の低いコに色目を使って吉だ。家庭内では、父親のご機嫌をうかがったりすると、いいことあり。しかーし、調子に乗りすぎて、ついつまらないウソをつきがち。これはトラブルのもとである。今月は、外出がちか家にとじ込もりがちか、両極端になるでしょう。	こんなことは、〝今月の運勢〟史上まことに珍しいと言わざるをえませんが、金運は上々です。小銭は増えるわ、意外な収入があるわ、きっとこの後、悪いことが起こるに違いないと恐れてしまいたくなるよーな、ツキっぷり。今あなたが購入を計画している、やや高価なものへの準備として、これはまたとないチャンス。おねだりは、お母さんへ。お父さんの一言で決定されます。出費と言えば、少々の交際費がある程度だとよ。ヘン。	むむむ、見えそーだぞ。時間は正午から夕方にかけて。頭のま上だ。まっすぐ空を見上げて、心の中で念じよう。「見えたー！」と思っても、まぎらわしい形の雲だったりすることもあるが、ガッカリせずに見続けよう。また、白や黄色の光る物体がすべてUFOとは限らない。霊光である場合も考えられる。でも、ショボリしないで見つめるのだ。円盤だからってUFOとも限らない。ただの宇宙人の乗り物かもしれない。でも望みあり。
アクション	不調。何をやるにも条件が整っていない。協力者も見つからず、ついつい暗くなりがち。夜ふかししてゲームに熱中して、家族に迷惑をかけることもある。生活のペースがくずれやすく、目が疲れる。おまけに、隠しておいたエロ本が親に見つけられる危険性あり。しかし、初めは調子悪くても、後半のためにエネルギーをためるのがよい。友だち付き合いを大切にして、なるべく孤独にならないよう努力しよう。元気だしてね。	はっきり主張しなければ、出るものも出ない月。言いづらいのはわかる。あんまり強く出られない理由があるんだもんね。でも、言うだけ言って損はない。買い物などでは、後手にまわってしまう。いつか買おうと思っていたものが売り切れてしまったり、古いものをつかまされたり、なんてことがありそうだから、ご用心。苦しくなって友だちに借金をすると、後でひびく。返せるアテがなければ、借金は、ちとコワイ。	ダメ。不調の君には、UFOも寄りつかない。たとえ見えても、君はたいして喜ばない。そんなんじゃ、UFOだって面白くない。だいいち君は、空を見上げるのさえめんどうに思ってしまうのだ。こんなときは、地面を見て歩こう。上より下にいいことあり、と出ている。お金でも落ちているかもしれないぞ。たとえ君の頭の上を、ビュンビュンとUFOが飛び交っていたとしても、下を向いて歩くのが吉。君もそれを望んでいる。

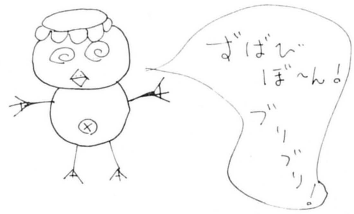
応募のしかたは287ページの
『応募方法らよ～ん』を見てね。

ちょっと質問。〝おたよりコーナー〟は、ひとりのおっさんが答えているのですか。私はあんなアホな事に答えることを仕事にしている人がえらくて、感動の涙で湖をつくってしまいました。がんばってください。
（心の中で、本当はウマシカなのだろうとうたがう読者）

ひとりってことはないですよ。だいいち名前がみんな違う。これからも、これまでどおり、いろいろなおたよりに答えてまいりたいと思うのですが、もうお気付きの方も多いでしょう。すこし変わっている所があります。あの、〝〜の編集者〟ての、創刊以来の風習となっていましたが、やめました。ちゃんと名前を書くことにしましたから、よろしく。それでもって、これまで以上に、いろんな人に答えてもらおうと決心しているわけですが、何せ今回は初めてのものですから、私がチョコチョコ顔を出しているわけです。出たがり屋さんだと思われてもかまいません。そのと一りなんですから。

出たがりの金盥鉄五郎

ずばびぼ〜ん!
ブリブリ!



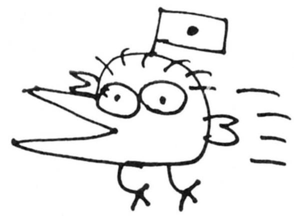
（徳島県　後藤田恭宏）

と、このように、これまででは不可能とされていた読者のイラストも、この場所で採用できるようにもなった。17歳という若さでこの感覚を持つ天才後藤田君が、栄光の第1号である。

またしても金盥鉄五郎

ベーしっ君の単行本はとてもおもしろかったです。かならず2巻を出してください。また、ベーしっ君アニメ化決定、ベーしっ君ドラマ化決定、はたまた、ベーしっ君映画化決定、ベーしっ君オペラ化決定、さらにベーしっ君ポルノ化決定、ベーしっ君ミイラ化決定など期待していますので、荒井センセ、がんばってください。

（新潟県　島田博文）



なーんて、イラストでお答えしちゃったりしてね。いろんなイラストレーターにも、描いてもらおうと思いまーす。

またお前か！　の金盥鉄五郎

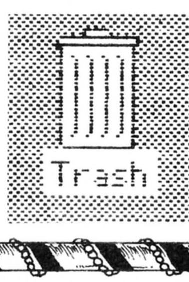
ヤマログ 大百科事典 第1回

この事典は君が本当の意味を知らずにパソコン用語を使って、大恥をかかないよーにと、ヤマログの総力をあげて連載するものである。

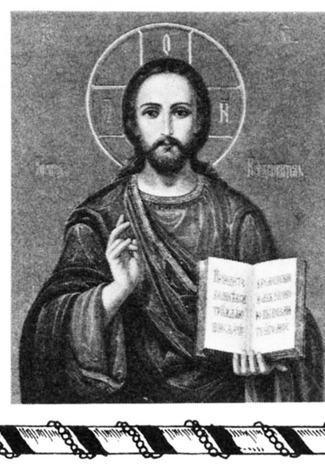
あ

アイオー　［I／O］
日本で初めて出版された、パソコン雑誌のタイトル。現在でも本屋にあると思う。
I／Oの本来の意味は、コンピュータのデータの入出力のことで、Input and Outputの略である。まだ、パソコンが今のよーに有名になってないころは、I／Oを0（ゼロ）分の1と読んで、パソコンの無限の可能性を意味するのだ、という説もあったが、これはマチガイである。／は割り算を意味するものではなく、2語の間において、どっちの意味でもいいよーんということを示している記号として読むのが正しいのだ。
I／Oはフツー、I／Oポートと呼ばれて、ジョイスティックとか、プリンタなどをパソコンに接続するところとして知られている。だから、一般知識として、パソコンになんかをつなぐことを意味すると思っておけば、恥をかかずにすむ。➡パソコン➡パソコン雑誌➡コンピュータ➡データ➡ジョイスティック➡プリンタ

アイコン　［icon］
今、はやりの目で見てわかるOSに使われるところの、プリンタやファイルなんかを表現する絵をアイコンという。現在、Machintoshや、ATARI-ST、AMIGA、X68000などのOSで使われている。例えば、ファイルをBのディスクにコピーする場合、フツーのOSだと、コマンドを知らないといけないのだが、目で見てわかるOSを使うと、コピーしたりファイルのアイコンをマウスでBのディスクの場所に持っていくだけでコピーできるわけだ。
アイコンの言葉の意味は、アイ・コントロールの略（船田説）といわれていたが、これは真赤なウソ。本当は、ギリシャ正教でいうところのイコン（icon）が語源で、聖像とか肖像という意味である。➡OS➡プリンタ➡ファイル➡マッキントッシュ➡アタリ➡アミガ➡エックス68000➡ディスク➡コマンド➡マウス



＝



⬅Machintoshのゴミ箱のアイコン(icon)
➡ギリシャ正教におけるイコン(icon)

これは便利、あれは便器

お便利ものレビュー

NTTテレホンサービスの巻

日本海を見おろす、越後平野。

ここは上越、しぶきもこおる。演歌のふるさと荒波の日本海では、今日もセイウチが元気に泳いでいる。

春なお寒い、ここ上越では冬ともなると雪がひと晩に80メートル位降ることもザラにある(ウソ)。その冬の寒さの中を生きぬく上越人の心は、股火バチのごとくあたたかく、そのあたたかさはテレホンサービスにもでている。

ＮＴＴ上越・なぐさめテレホン。
(☎0252-33-7940)の場合

電話・ハナシハ、キイタヨ。
私　・えっ、いやぁ、あれは俺がやったんじゃ、なーいんだよ。
電話・オイ、オイ、ゲンキヲダセヨ。
私　・だから、俺じゃないってば。
電話・ワカルヨ、オマエノツラサ。
私　・アイヤー、だから俺じゃないっていってるアルヨ。
電話・ヨシ、コンヤハ、ノミアカソ。
私　・しつこいな！　俺じゃねえーったら、俺じゃないんだょー。
電話・ナケ、ナイテイイゾ。
私　・グワァー、いいかげんにしろー。この×××の××××野郎。
電話・デモ、アシタニナッタラ、ゲンキニシゴトシヨウゼ。
私　・ギャフン。

この心あたたまる通話はどうだい、感涙にむせんじゃうよね。ＮＴＴ上越では、この他にも、ジョークダイヤルすきやきテレホン、(☎0255-44-1221)。ジョークダイヤルあやまりテレホン、(☎0255-44-1577)。などといった、テレホンサービスが用意されてるのだ。

これに対して、都会のテレホンサービスは便利を基本としている。この伝言ＤＩＡＬも、＃8300を押して、伝えたいことを伝言センターに登録すると、＃8301で暗証番号を入力すると伝言が聞けるのだ。

でも、よーく考えてみるとプッシュホンでなきゃ使えないし、関東圏でしかやってないし、登録して８時間で消されちゃう。こいつは気合をいれて使わないと、使い負けしちゃうぜ。

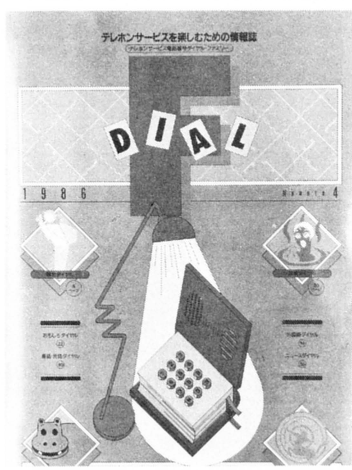
といいつつ便利物実験捜査官・ういろう青柳は、みんなのタレコミを待つ。

我々は常に役にたつ情報のタレコミをまっている。タレコミといったって、モツの煮込みとは訳が違うんだから。そんなもの送ってきた日にゃ、七味かけて食っちゃうから、心して送ってこい！

●これも便利俺は便秘の電話番号表

恐竜イグアノドンの声（東京）
☎03-373-2000
古典落語（東京）
☎03-905-4000
中国式眼の体操，第1・第2（神奈川）
☎044-944-0000
おもしろ発明・発見ものがたり（大阪）
☎06-310-2100
所ジョージと魚の声（神奈川）
☎0468-26-0000
Ｇ I ジョー（東京）
☎03-250-1799
ファミコン通信情報電話（東京）
☎03-236-8350





テレホンサービスの電話帳、NTTでもらってね。

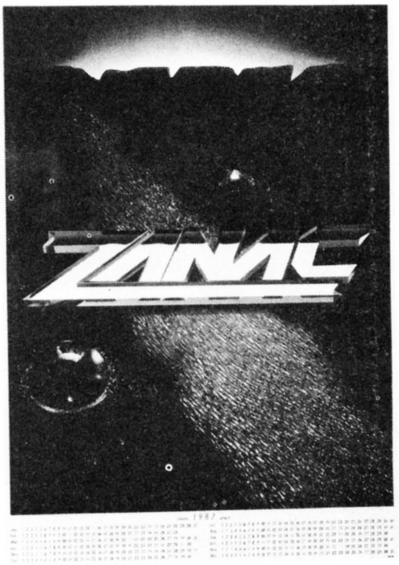
応募のしかたは287ページの
『応募方法らよ〜ん』を見てね。

すごく豪華な……

PRESENT
プレゼントだ

と思う

ヤマログが乗っとったからには、プレゼントコーナーだって変わるのだ。今までみたいなしみったれたポスターやトレーナーやテレホンカードはやめて、豪華なポスターやトレーナーやテレホンカードをプレゼントするぞ。よろしくな。





1 ザナックのポスター

3 名様

気持ち良さ天下一品のシューティング〝ザナック〟のポスターを3名様にプレゼント。日付を見るだけで、その曜日がわかってしまうという、カレンダーとかいうものがついててて便利だぞ。　（提供　〈株〉ポニー）



2 ディーヴァのテープとカード

2 名様

東芝EMIが満を持して送りだす期待の新人ちゃんが頑張って作曲&演奏した〝ディーヴァ〟のミュージックテープとコンセントレーションカードってやつをセットで。（提供　東芝EMI）

3 オネアミスの翼のトレーナー

「おーい、ヒョーバーン」と評判が評判を呼んでいる映画〝オネアミスの翼〟。こいつのトレーナーを5名様にプレゼント。どんどん暑くなるこれからの季節にピッタリのアイテムで、さぁ、君もダイエットするのだ。
（提供　スタジオ・ハード）

5 名様



PRESENT

4 マデリーンのテレホンカード

5 名様



アドベンチャーゲームの鰐、じゃなかった、鬼だ。その鬼のシンキングラビットの〝マデリーン〟のテレホンカードを5万名様、じゃなくて5名様にプレゼントするのだ。
（提供　〈株〉マイクロハウス）

5 アレスの翼の海外版ポスター



15 名様

ゲーセンでおなじみカプコンの〝アレスの翼〟の海外向けポスターなのだ。ちょりっとスペルが間違っちゃったりしてるのはご愛嬌。実にヤマログらしい物品だ。
（提供　カプコン・アメリカ）

6 ファルコムグッズ

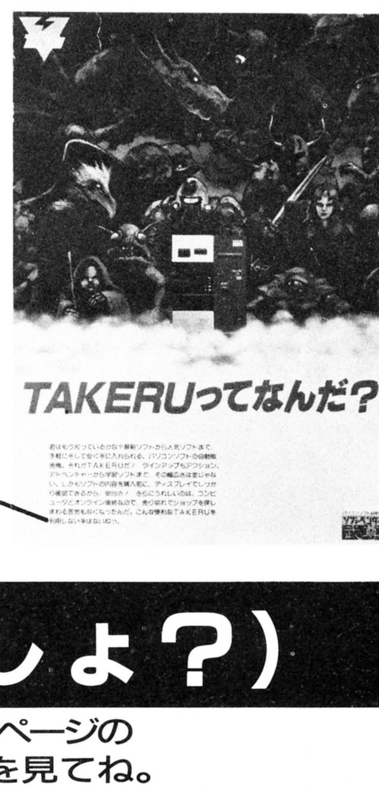


10 名様

つぎつぎつぎにヒット作を生みだしつづける日本ファルコム様のオリジナルグッズをどーんとまとめてさしあげましょう。どうだ、太っ腹だろう？　ハッハッハッハッハッ、ワーハッハッハッハッ、ギャーッ、ハッハッ。
（提供　〈株〉日本ファルコム）

7 タケルのポスター

家にタケルがある人はもちろん、まだタケルをもってない人にとっても、こいつはヨダレもんのポスターだ。横山宏さんのイラストが、かっこよすぎるぜ。
（提供　ブラザー工業〈株〉）



7 名様

PRESENT

（どうだ、豪華でしょ？）

応募のしかたは287ページの『応募方法らよ〜ん』を見てね。

domodomodomo

「どーもどーもどーも」

いつもすいません

スタッフが薄給削ってプレゼント

いつも買ってもらっちゃってすいませんねえ、という感謝の想い。そいつを伝えたいあまり自腹を切る。今月、感謝が爆発したのは、

カメラマン オレだみずしなだ

カメラマン水科人士。人は彼のことをターミネーター水科、あるいはコマンドー水科、鋼鉄の男水科、歩く戦車水科、人間空母水科、1人SDI計画水科、日本のチェルノブイリ原発、川崎の売上税反対野郎などと呼んでいる。でっかいカメラバッグやクソ重いキューハチなどをヒョイと持ちあげ、編集部とスタジオを往復する185センチメートルの巨体はまさに「強い男」そのもの。しかもログインにはめずらしい「ハードに強い男」でもあり、人柄も「温和」ときてるから、もういうことナス。ログインの誰もが彼を信頼し、ピンチになると助けを呼ぶ。

「このビンのフタが開かないんだけど……」

「イッスヨ」

「その一番上の本をとってくれますか」

「イッスヨ」

「あの～、CD壊れちゃったんだけど、見てもらえます？」

「イッスヨ」

どんなことでも「イッスヨ」のひと声でひきうけてしまう水科人士。彼なくしてログイン編集部に平和はありえないのである。

ま、こーゆーふーにね、水科さん、いいこともちゃーんと書きますんでね、ひとつご協力いただきたい。

「イッスヨ。感謝してるから」

そーすか　じゃー、さっそくモノを教えてもらおーかな。

「これです」ドン。

おおっ！　この美しくブラウンに輝く容器は！

「そう、マイクロフロン」

なーに、それ？

「なんだぁ、知ってるんじゃないのか」

驚いてみただけ。

「あのね、フッ素樹脂潤滑剤っつって、



エンジンオイルにまぜたりするやつなんだけどさ。知ってるでしょ？」

ああ、よくテレビで宣伝やってるね。でもこれ粉だよ。こんなのあるんだ。

「そう、粉のやつはね、2種しかないの、油とまじってるやつはいっぱいあるけど」

粉のほうがいいわけ？

「いや、油とまじってるとさ、使えないものがあるからさ。例えば車のパワーウィンドーとか、石けん水で溶いて塗るとスムーズに開くようになるよ。パワーウィンドーって排気ガスでだんだん重くなっちゃうんだよね」

へえ～、知らなかった。

「だからまぜ物によってなんにでも使えるから、ログインの読者とか車に乗らない人にもけっこう使えると思うよ」

なるほど。

「ラジコンとかエアーソフトガンとか、あとプリンタね。家のサッシなんかもすべりよくなるよ。でも、受験生なんかはやっぱり、やめといたほうがいいかもしんないね」

でも間違ってツルッと入っちゃうかもしれない。

「まあ、なんにしろすべるべきところがツルッとすべるのは気持ちいいからね。気持ちよく仕事すれば、やっぱりいいものができるんじゃない？」

そうか、このマイクロフロンのおかげで、あーゆー超美麗なドットまる見え高級画面写真を撮ることができるってわけだ。

「あー、あれは実力」

つーわけで、今月は水科人士が自腹を切ってマイクロフロンを3名の読者にプレゼントします。締め切りは5月7日消印有効。右ページの「応募方法らよーん」をよく読んで応募してね。

じゃあ水科さん、プレゼントの撮影お願いしたいんだけど。

「イッスヨ」

当選しちゃったのよ、ヤヤヤンヤン

2月号プレゼントコーナー

●コナミのバッジ
愛媛県　宮内　奈苗
福島県　山本　直樹
兵庫県　安村　忠
北海道　谷田　智聡
神奈川県　大里　勝
福井県　渡辺　寛
宮城県　熊谷　勝幸
大阪府　西口　晴之
福島県　森　久郎
千葉県　金子　光宏
福岡県　尾田　成幸
鳥取県　三谷　卓也
岐阜県　伊藤　隆
栃木県　岡田　充
香川県　長尾　英樹
岡山県　宇高　康之
滋賀県　野田　創
石川県　菊知　篤宣
静岡県　伊藤　博
北海道　加納　一郎

●β88
福岡県　入江　国博
兵庫県　西村　哲男
静岡県　中西　和光

●MX-101とソフト
宮城県　武田　純
大分県　深田　智子
長野県　小山　武志

●マイクロプローズTシャツ
群馬県　吉田　武史
大阪府　室　誠治
徳島県　増田　正
東京都　是澤　宏彰
北海道　木村　清隆

●ガルシアの髑髏
大阪府　中野　知之
茨城県　安田　幸彦
長野県　小林　卓
京都府　山崎　宏朗
山口県　堂迫　信幸

●KGDジャンパー
大阪府　小山　方宣
兵庫県　飯塚　清澄
福井県　内田　吉則
和歌山県　湯川　肇之
埼玉県　熊谷　隆
千葉県　下川　泰史
新潟県　滝沢　誠
広島県　浜　隆博
三重県　瓦谷　理
神奈川県　安田　悟

●ウーくんキーホルダー
愛知県　吉田　茂
長野県　宮沢　祐二
群馬県　野田　純子
京都府　萩原　啓道
兵庫県　木下　秀子
広島県　吉森　和哉
岩手県　金澤　孝弘
岐阜県　渡辺　祐吉
愛知県　木下　智晴
福岡県　松井　憲司
埼玉県　坂口　裕美
愛知県　石黒　真樹
兵庫県　中田　薫
大阪府　吉田　智春
神奈川県　福岡　浩
大阪府　北岡　正子
広島県　吉森　和哉
兵庫県　萩原　一江
福島県　柏村憲太郎
三重県　中村　文一
愛知県　藤井　治樹
埼玉県　武井　智
岩手県　千田　吉典
広島県　崎辺　理智
神奈川県　堤　妃菜絵
東京都　前田　宗
大阪府　山崎　祐
秋田県　遠藤　達治
宮城県　吉田　功
山口県　山野　裕一

2月号ドーモドーモ

厳正なる抽選の結果、本誌アートディレクター本間智嗣のポケット・マイクロスコープの当選者は、北海道旭川市の立松謙一郎さんと、東京都板橋区の杉本正仁さんに決定いたしました。立松さんは「ログインのいいところ」をこんなふうに書いてくれました。その1.「ぼくは一応ファミコンはもっているんですけど、ずっと昔に買ったやつ(あの四角ゴムボタン)なので、もうやんなっちゃって遊んでないんです。だけど友達は知っているのが当たり前って顔して、ファミコンの話をするので、知らないことがあるとはずかしいんですよね。だけどぼくはログインを読んでいるので、だいたい話についていけます。あー、よかった」今や四角いゴムボタンのファミコンはコレクターズアイテムなのにね。もったいない。その2.「パソコン雑誌でありながら、いろんな記事がのっている(FAST FORWARDが好きです)。それがいいですね」FAST FORWARDは終わっちゃったけど、すごい企画を考えてるから楽しみにしててね。これに対して杉本さんはミクロの世界から帰ってくる自信を記している。「私はミクロマンを2つ持っているし、ミクロの世界も見てるから大丈夫です」。本当に大丈夫かな。とにかく当選おめでとう。はずれた人もこれにこりずに応募してねン。

応募方法らよ〜ん!!!

ヤマログの各コーナーへの応募は、下のあて先へお願いします。○○○係というところに、応募するコーナー名を入れてください。また、一般のおたよりは、アンケートはがきをご使用ください。ただ、この辺が非常に複雑なんですけど、アンケートはがき以外のコミュニケーション手段でお送りいただいても、おたよりコーナーはかまいませんが、それ以外のコーナーへの応募には、アンケートはがきは使わないと約束してね。特に、プレゼントはアンケートはがきで応募することができませんので、十分に注意してくださいね。毎月、若干の方たちから、「未来Tシャツ」などと書かれたアンケートはがきをいただきますが、これはダメです。ボツです。すいません。勝手言って。でも、お願いします。そーゆーことなんです。よろしくお願いします。

〒107東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ログイン編集部ヤマログ『○○○』係

AFTER CARE ごめんなさい

ちょっと"むか〜し"あるところに大きな、大きなミスがあったとさ

あふたーけあ

▶ゲーム㊥のDr.アライです。古い話で恐縮ですが、昨年10月号の226ページの左下の「Dr.アライのごめんなさいコーナー」の"夢幻の心臓II"の情報に誤りがあったことが発覚しました。文中の「ペチカ・女性・魔術師」というのがマチガイで、正しくは「ペチカ・女性・妖術師」なんです。

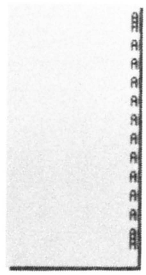
さらに、同じ文中の「大阪府の城市明彦君〜」もマチガイで、正しくは、「兵庫県の城市明彦君」でした。皆様、誠に申しわけない。とくに城市君、ほんとーに、ほんとーにごめんなさい。

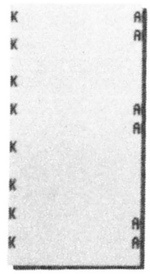
アート・オブ・ウォーの隊形にみそっかす自らごめんなさい

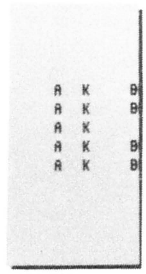
ごめんなさい。ワタクシみそっかすは、大きなミスをしでかしました。'86年12月号213ページの上、アート・オブ・ウォーの隊形の図が入れ違っていました。正しくは、右のとおりです。

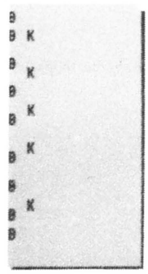
実は、12月号の隊形の図は、マッキントッシュ版のもので、1. Legion、2. Phalanx、3. Forward、4. Rumble、5. Rear、6. Wing、7. Wedge、8. Wave、9. Cです。PC-9801版とは、画面に出てくる順序が違うのですが、隊形名は98版の順で、隊形の図はマック版の順で並べてしまったので、入れ違ってしまったのです。このことに、今月号のアート・オブ・ウォーの記事を書くまで、気づきませんでした。

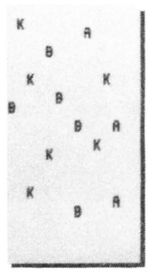
読者のみなさん、関係者のみなさん、なにより、ナイト、アーチャー、バーバリアンのみなさん。ごめんなさい。

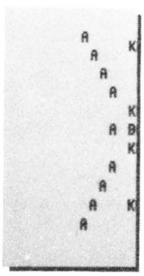

1. Rear

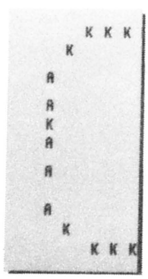

2. Legion

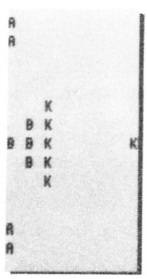

3. Phalanx

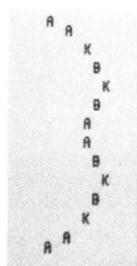

4. Forward


5. Rumble


6. Wing


7. C


8.Wedge

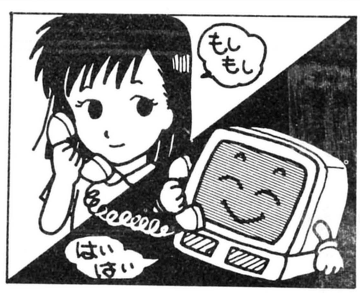

9. Wave

⬅マック版と98版の隊形を比べると、Forward、Legion、Wedgeなど、同じ名でも微妙に形が違う。IBM-PC版を調べたら、98版と同じだった。98版は、IBM-PC版のほうに、ならったようだ。

ログイン情報・質問電話

ログインの記事、プログラムについての情報・質問は、月曜日から木曜日までの午後2時から5時までの間に、ログイン情報・質問電話の方へおかけください。電話番号は下のとおりです。この曜日、時間内にお願いします。

03-486-8086



●アンケートはがきの書き方……各欄の指示にしたがい、大きく丁寧な字で記入しよう。はがきの裏にはマークセンス方式の記入欄がある。"特におもしろかった記事"の欄は、今月号のログインの記事の中で、キミが気に入ったものすべてに印をつけてくれ。いくつつけてもいいからね。また、1〜5の5段階表示になっている関心度の欄には、それぞれから受けた印象に、近いなーというところに印をつけてくれ。そして、はがきの中央の余白は、思いついたことなんでも書いていいところだ。ご意見、ご希望、ぐち、イラストなど、すべてOK。びっちり書き込んで送ってほしい。待ってるぞ。

LOGiN SOFT



6月発売予定



ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上がった。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第2、第3の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィックス画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場!



北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ

ゲームカセット 予価5,500円

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

CALENDAR

APR.-MAY 1987

S	M	T	W	T	F	S
			8 APR. 月刊LOGIN 5月号発売 月刊MSX MAGAZINE 5月号発売 4月8日	9	10	11
12	13	14	15	16	17 ファミコン通信第9号発売 4月17日	18 月刊ASCII 5月号発売 月刊NET WORKER 5月号発売 月刊UNIX MAGAZINE 5月号発売 4月18日
19	20	21	22	23 CAI&ニューメディア・ショー'87 サンシャインシティ・センターホール A・B 産業能率大学・日本経済新聞社☎03-270-0251 4月23日〜26日	24	25 国際スポーツフェア MAXパソコンランド ▷右ページ参照 4月25日〜5月5日
26	27	28	29 天皇誕生日 4月29日	30	1 MAY ファミコン通信第10号発売 5月1日	2
3 憲法記念日 5月3日	4	5 こどもの日 5月5日	6	7	8 月刊LOGIN 6月号発売 月刊MSX MAGAZINE 6月号発売 5月8日	

■ここに掲載した日程はあくまで予定のものですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

●パソコンもスポーツだ。明かるく楽しく遊んじゃおう　国際スポーツフェア MSXパソコンランド

このスポーツフェア、バレーボールやバスケット、テニスの国際試合をはじめ、いろいろな催しが開かれる。中でも、ログイン読者に見逃せないのが、MSXパソコンランドだ。

ここには、パソコン通信、AVコントロール、ミュージック演奏など、MSXを使った楽しいシステムがあり、自由に遊ぶことができちゃうのだ。たとえば、パソコン通信のコーナーでは、アスキーネット、MSXネットをはじめ、いろんなネットにアクセスできる。MSXならではのお手軽感覚で通信できちゃうのだから、ネット未経験者には特にオススメ。体験の価値アリだ。また、MSX用ソフトが一堂に集まった、ソフトウエアゾーンもあり、各ソフトハウスから出されたソフトの傾向をいっぺんに眺めることもできるぞ。もちろんゲームコーナーもあって、MSX、MSX2の最新ゲームが遊び放題。さらに、ゲーム大会も行なわれ、優勝者、準優勝者には、賞品が贈られるのだ。腕に自信のある諸君、ぜひ出かけて、賞品をせしめてこよう。

なお、抽選で10名の人に、このスポーツフェアチケットが、プレゼントされる。はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて右のあて先まで送ってほしい。

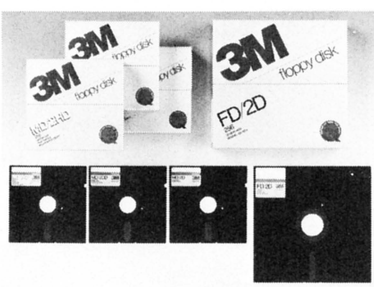
お問い合わせは、☎03-797-6511、㈱キーステーションまでどうぞ。



あて先
〒107 東京都港区南青山6-12-12
南青山マンション204
㈱キーステーション
『MSXパソコンランド』係

●マークQをたくさん集めて、便利グッズをもらうのだ!!　マークQクーポンプレゼント

住友スリーエムは、今年の10月まで長期にわたり、〝情報自由自在クーポンプレゼント〟を実施しているぞ。これは、フロッピーディスク10枚入りのケースについている、Qマークを集めて送ると、さまざまなグッズがもらえるぞ、というもの。



たとえばQマーク5枚では、ディスプレイのクリーニングセットや、ディスクに貼るラベル・エンベロープセットなど。10枚で、フロッピーディスク用防磁ファイルセットや、ワークステーション用デスクマットなど。さらに果ては、400枚でポケットカラーテレビ、ポケットコピーマシン、それからインスタントカメラなど。総勢18品目のそうそうたるグッズがそろっている。

応募のしかたは、販売店でクーポンプレゼント応募台紙をもらい、集めたQマークを貼って送ればよい。62年10月31日(土)消印有効だ。

あて先など、詳しいことは、応募台紙を見るか、☎03-979-3901、スリーエム フロッピーディスク情報自由自在プレゼント係へお問い合わせを。

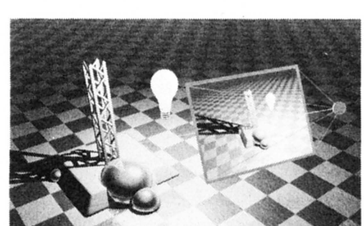
●CGのシナリオ書いて美的感覚を磨こう　イメージスコアによるComputer Graphics

ちょうど、ゲームのシナリオライターとプログラマーの関係のように、3次元CGの製作も2段階に分かれているそうな。ひとつは映像イメージをことばで表現する段階（専門家はイメージスコアを書くって言うんだって)。もうひとつは、そのイメージスコアを、実際に映像に変換する段階。

ここで紹介するのは、そのイメージスコアの書き方が、やさしく学べるぞ、っていう講座。初心者でも、すぐ簡単なCGを作れることを目標としている。

期日は、4月から7月までの第2・第4土曜日。時間は18:30〜20:15。費用は教材費を含めて45,000円とチト高いが、受講して、キミの感性を刺激してみるのもいいだろう。

詳しいことは、西武百貨店 池袋コミュニティ・カレッジ ☎03-981-0111へ。


©トーヨーリンクス

▶風かおる5月です。みなさん、いかがお過ごしでしょう。今月のニュープロダ

●オーディオ市場に新革命。待望の"DAT"新登場！ デジタル オーディオ テープレコーダー



⬅RX-X100は199,000円。RX-X5は195,000円。お問い合わせはシャープ(株)☎06-621-1221。

新緑の5月。てふてふが舞い踊り、花咲き乱れるいい季節になりましたね。やはり、一度にパッと花咲くというのは何であれ嬉しいことでありまして、何を隠そうオーディオ市場にも今回パッと"DAT"の花が咲き乱れたのでありました。

"DAT"とは、もと、無色・無臭の強力な殺虫剤のことで……あっゴメン、ありゃDDTだった。

もとい、"DAT"とは、デジタルオーディオテープレコーダーの略。CDとともにデジタルオーディオ時代を築く大型商品になるだろうとの多大なる期待のもとに今回、一斉に各社から第1号機が発売されたのだ。アナログ式のレコードプレーヤーがCDに主役を奪われた今、アナログ式カセットデッキがこの"DAT"に主役の座を明け渡すのも、きっと時間の問題になるのだろう。

"DAT"の基本的な特徴としては、テープの録音プロセスによるノイズやひずみの増大がなく、繰り返し録音・再生してもハイクオリティーなサウンドを楽しむことができるってことかな。それと、サブコードにより高速サーチやダイレクト選曲など、従来のカセットデッキではできなかった多彩な操作が可能になったこともあげられるね。

また、テープサイズは従来のカセットの約半分と小型。収納スペースが削減できるのが嬉しい。

各社とも甲乙つけがたいくらいに多彩な機能がついていて、どれを買おうか本当に迷ってしまう。それぞれそれなりに特徴が出ているからね。

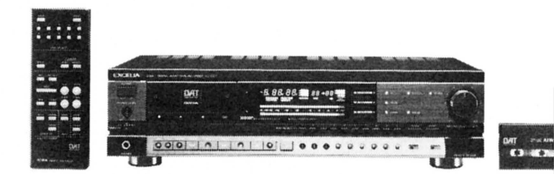
たとえば、シャープでは、組み合せシステムを考慮して、横幅430ミリ(RX-X100)タイプと330ミリ(RX-X5)タイプの2種類を同時に新発売するし、アイワなんてただの"DAT"じゃつまらない、と"EXCELIA(エクセリア)"とネーミングし、今後、発売するデジタルオーディオ機器やその対応機器全部に同ネーミングを使用する方針らしく、デジタルオーディオ市場に対する意気込みが感じ取れる。

それと、なかなか画期的なのがビクターと、東芝だ。業界に先駆けてロングプレイモードを搭載し、長時間モードで4時間録音再生可能というからすごい！ ちなみにテープは最長の120分で2,000円。46分でも1,200円というお値段だ……。

今回は、まさに第1弾なわけだから注目されること間違いなしだろう。そんでもって今後、どんなふうに発展していくかと思うと……楽しみだね。



⬆DTC-1000ES。価格は、200,000円。同時にテープも4種類(46、60、90、120分)新発売。お問い合わせは、ソニー(株)☎03-448-2200。



⬆EXCELIA(XD-001)。価格は、188,000円。テープは2種類(60、120分)のみ発売。お問い合わせは、アイワ(株)☎03-827-2640。



⬆Lo-D DATデッキ DAT-9000。価格は189,000円。お問い合わせは、(株)日立製作所☎03-502-2111。



⬅SV-D1000。価格198,000円。お問い合わせは、松下電器産業(株)☎06-992-1551。



⬆XC-1000DT。価格は198,000円。デジタルピーク表示とデジタルレベルメーターを装備。お問い合わせは(株)東芝☎03-457-2100まで。



➡XD-Z1100。価格198,000円。お問い合わせは、日本ビクター(株)☎03-241-7811(代)。

クツは、噂の"DAT"を特集してみました。

●タマの鳴き声も、父ちゃんのドラ声も、1、2、さんプリング！ サンプリング シンセサイザー

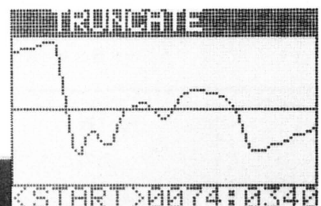
CPUは16ビット、RAMは最大2Mバイト、ディスクは3.5インチ2HD。並のパソコンが「ははぁ」とヒレ伏すこのスペックは、実はカシオのサンプリング・シンセサイザーFZ-1のものなのだ。

サンプリング・シンセは、左ページで大々的に紹介してるDATの従弟みたいなもので、デジタル的に録音（専門用語でPCM録音とゆう）した音を音源にして「♬ドレミ～」と音階が弾けてしまう。シンセの新人類って感じ。で、価格は298,000円とちょっとお高いが（といっても16ビット版PC-88とだいたい同じ値段よ）、楽器オタクに言わせると、「ゲゲッ、この機能にしてこの値段！」と踊りあがって喜ぶシロ物だ。

なにしろ16ビットだもんなあ。いわゆる普及型サンプリング・シンセのなかで、16ビットはFZ-1だけ。他のはだいたいが12ビットだ。でもってサンプリング時間は、メモリの量やサンプリング周波数によって違うけど、最大116.5秒！ 短い曲なら丸々1曲入っちゃう。3.5インチ2HDドライブが付いてるのも、もっともって感じ。

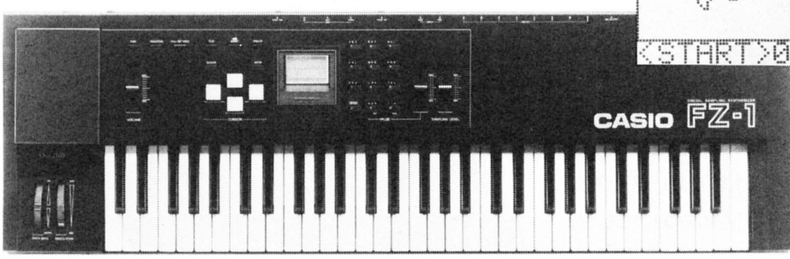
サンプリングできるのは1音だけじゃない。1音あたりの時間を短くすれば、最高64音までメモリーできるのだ。つまり、鍵盤1個1個に別々の音を割り当てることもできるってわけ。その上、必要な部分だけを取り出したり、逆転再生したりと、エディット機能もいろいろ付いている。

操作がしやすいのもFZ-1の特徴のひとつ。楽器には珍しく、液晶ディスプレイが64×96ドットと大型なのだ。



ここには複数のパラメータを同時に出すだけじゃなく、サンプリングした波形のグラフィック表示もできる。

「なによ、あんた、まだ原稿、出ないのォ!? いい加減にしなさいよっ!!」 今月もまた、進行の樹村さんに怒られちゃった……。よし、FZ-1を買って彼女の声をサンプリングして、その声で1曲つくろう。それを聴きながら原稿書けば……怖くてますます書くのが遅くなるかぁ……。



☗61鍵5オクターブ、8音ポリフォニック。サンプリング周波数は、36/18/9KHzのいずれか。メモリは標準1Mバイト、拡張時2Mバイト。サンプリングのほか、サイン波合成、手描きの波形を音源として使うこともできる。お問い合わせは、カシオ計算機(株)☎03-347-4811(代)まで。

98コンパチマシン

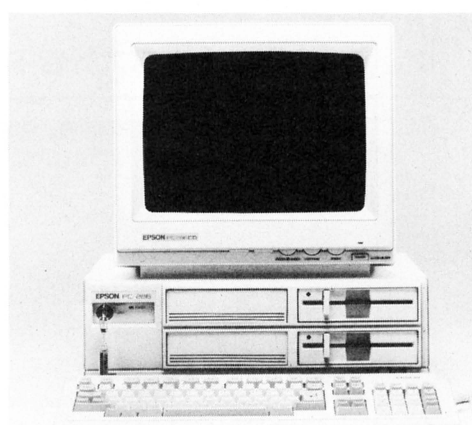
●"PC-286"は98に完全互換で、価格1割5分安、周辺機器も充実 98コンパチマシン

NECパソコンPC-9800の互換機が遂に登場した！ セイコーエプソン(株)からリリースされた、ハイパフォーマンスパソコン"エプソンPC-286シリーズ"がそれなのだ。

98は、50万円以下の16ビット機では90パーセントを越えるシェアを握っているといわれ、事実上の「標準機」となっている。98用のソフト、ハードの数も今や膨大なものだ。それらが、セイコーエプソンに互換機を出してもいい頃だ、と決断させたのだろう。

"PC-286は、その名のとおりインテルのマイクロプロセッサi80286を搭載した、98の完全互換機だ。ターゲットは9801VMシリーズと9801VXシリーズ。VM、VXで動くように開発されたパッケージソフトの99パーセント以上が、"PC-286"でそのまま走っちゃう。「純正」に忠実とはいえ、98を上回るプラスアルファの機能を装備するのも忘れてはいない。

処理速度は98に比べ、かなりのアップ。クロック周波数10メガヘルツの80286を採用したおかげだ。他にも、外部記憶装置のバリエーションを増やしたり、磁気テープを使ったカセット式バックアップユニット、ストリーマを装備、となかなかパワフルなところを見せてくれるのだ。



☗これが噂の"PC-286"だ。モデル1から4までが用意されている。お値段のほうは378,000円から760,000円まで。周辺機器も当然、NEC純正品より安いのだ。お問い合わせは、エプソン販売(株)☎03-377-7001(代)まで。

●計数処理から情報機器へ。電話と組み合わせて、ぶゎくはつだ！ クイックダイアラー



その昔、電卓は正式名称を〝電子卓上計算機〟といい、文字どおり計算がシゴトだった。それを〝電卓〟と呼んだ人はエライ！　だって、たとえば〝電計〟なんて言ってたとしたら、今ごろケッコー困ってるに違いない。なにしろ電卓は進化しちゃったんだから。

思いおこせば電卓は、データ記憶機能を備え、電話番号や預金の口座番号、家族や友人の誕生日をメモリするようになり、スケジュールやちょっとしたメモなども記憶するようになった。そしてついに、なんと電話と合体して、自(みずか)らの機能を応用するようになったのであった。本業の計算以外に、こんなに進化しちゃうなんて、〝電計〟なんて略されなくてよかったネ。

フツーの手帳サイズ計算機とは仮の姿、しかして実体は、受話器の送話口にあててキーを押すだけで電話をかけてしまえるとゆー、電卓界の新人類、〝クイックダイアラー〟でした。

⬅記憶させたデータは優先順位に従って自動的に並び換えられ、検索もスムーズ。シークレット機能つきで機密保護も万全。クイックダイアラーＱＤ-100が4,900円、ＱＤ-900が5,900円。お問い合わせは、カシオ計算機(株)☎03-347-4811(代)まで。

●カンカン、ランラン。ニイハオ、トントン。みんな大好き中国語 中国語ワープロ

中国語を聞きかじって得意になっていた頃があった。といっても八宝菜(パーパオツァイ)とか老酒(ラオチュウ)って程度なのだが。そんなある日、コックさんもウエイトレスさんも是皆(これみな)中国人という中華料理店に行き胸を張って注文した。

「冷麺(リャンメェン)」――一瞬の沈黙。ウエイトレス嬢のけげんそうな顔。

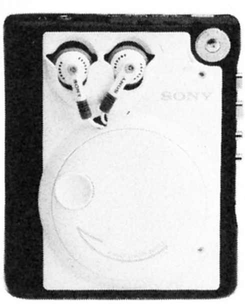
「あの冷麺(リャンメン)」「？」「ひ、冷やし中華」「あ、リャンミェン！」彼女は私とビミョーに異なる発音で繰り返し、ようやくわかってくれた。

あのとき、中国語ワープロ持ってたらなぁ！　コレってピン音(中国語の発音をアルファベットを用いて表記する方法で、日本語のローマ字表記のようなもの)で入力して漢字に変換できるんだもの。いつかコレを抱えて行って、ウエイトレス嬢のハナをアカしてやるぞー！



⬅地名、人名などの固有名詞を含め、約6万語の中国語電子辞書を内蔵。ピン音で入力して漢字に変換。この中国語ワープロＷＬ-１０００は、残念ながら価格未定(3月中旬現在)。お問い合わせは、シャープ(株)☎０７４３５-３-５５２１。





⬆ボディーカラーもグレー、ホワイト、ピンク、レッド、グリーンと５色。また、友達と２人で聞けるヘッドホンジャックも付いて、価格は19,000円。お問い合わせは、ソニー(株)東京お客様ご相談センター☎03-448-3311。

ちまたに音楽が溢れかえっている今、どこにいても音楽を聞いていたいと思うのは、若者だったら当然のことだよね。

だから、いつでもヘッドホンステレオを持っていたいと思うんだけど、あのコード、どうにかして欲しいっていう人、けっこういるんじゃないかなあ。かくいう私も、イザ聞こうというときにはたたんだコードがこんがらがっちゃって、このやろーと思いつつほどいているもんね。

そんな悩みを解消してくれたのが、この〝イヤレシーバー巻き取り式〟ウォークマン(WM-51)。イヤレシーバーのコードを収納する巻き取り機構が本体の背面に内蔵してあり、本体と高性能イヤレシーバー〝ヌードターボ〟が一体化している。デザインも、今までよりも丸みをおびて、なかなかファッショナブル。みんなが持ってるこの時代、この辺から差をつけちゃおう。

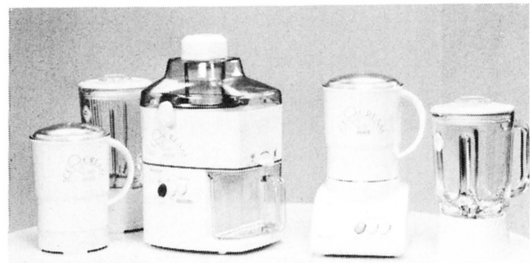
●ありがとうソニーさん。こういうのを待ってました！ イヤレシーバー巻き取り式ウォークマン

New products

●ありそうでなかった、アイスもつくれるジューサーミキサー　アイスクリームジューサー

思うんだけどジューサーミキサーって、実はどの家庭にも１台あるモノなんじゃないかなあ。いやぁーウチではとんと見かけない、って人もおかあさんに聞いてみるべし。「実は……」なんておかあさんのアイマイなほほえみとともに、一度使ったきり忘れ去られ、箱詰めにされてホコリをかぶったヤツが現われたりする。そんなもんだ！

高麗人参やホーレン草をミキサーにかけて飲んだのは昔のこと。ハッキリ言って、今はヘルシーより美食がオッシャレー。10年前に一度だけ使ったジューサーミキサーはおいといてぇ、いまブームのアイスクリームが簡単に作れてしまうってぇのに注目しよう！　アイスクリームだけじゃない。かき氷からシャーベット、大根おろしやとろろまで作れるんだ。〝ちめた〜な〞っつー安易なネーミングが泣かせるぜ。



⬆SJ-G777(W)型は、アイスクリームが作れるジューサー。耐熱ガラス製ミキサーボトル付きで、20,800円。SM-G271(W)型がミキサー。これもアイスが作れちゃうのだ。お問い合わせは、三洋電機(株)、☎06-901-1111まで。

●ソニーから、マニアの人も満足できる究極のムービー登場　ベータムービープロ

五月晴れだ。いい天気だなぁ。〝ベータムービープロ〞でも持って、散歩に行こうかな。えっ？　〝ベータムービープロ〞って何かって？　それじゃあ、さっそくご紹介いたしましょう。

今、国内のビデオ市場では、カメラ一体型ビデオの普及が進んで、カメラ撮りを楽しむ時代となっている。でも一方で、〝ベータプロ3000(SL-HF3000)〞をはじめとする編集対応ビデオの登場により、カメラ撮りによるマスターテープの作成を目的とした、高画質カメラ一体型ビデオに対する要望が高まっているのも事実。



⬅カメラの心臓部ともいえる撮像素子に画素数約25万個の高解像度CCDを採用。最大録画時間１時間、大きさ幅150×高さ185×奥行き385ミリ、重さ約2.58キロで、価格は、278,000円。お問い合わせは、ソニー㈱東京お客様ご相談センター☎03-448-3311。

今回発売された〝ベータムービープロ(BMC-3000)〞は、SHB6.0メガハイバンドβISを搭載しカメラ録画を高画質で行ない、編集のためのより美しい映像を提供してくれるベータムービーなのだ。

操作面でも、電子ビューファインダーを採用しているから、正確なピント合わせが可能だし、またインデックスの打ち込みやアイリスロック、感度調整など、カメラ撮りマニアの人でも十分満足できるシ・ロ・モ・ノなのだヨ!!

●電源のない離島でも、これさえあれば、快適ライフ!!　太陽電池充電乾電池

日一日と暖かくなってくると、ついついどこかへ行きたくなる今日この頃。海へ行くにはヨットを持ってるアイツを誘って、山へ行くなら別荘持ってるアノコを誘おう……なんて、ついつい考えてしまいがち。両方の条件を兼ね備えた人がいれば何も問題はないんだけどねぇ。

こんな一人二役ともいうべき電池が登場した。この〝ソーラーニッカド　SN2000〞は、太陽電池及びAC電源でも充電可能という、まさに一個二役をこなしてしまうマルチ電池。

交流電源で14時間、快晴の太陽光では20時間でフル充電でき、耐熱性は最高65度。寿命も従来の電池が、500〜600回に比べ、1,000回以上と長寿命！　アウトドア用の電気器具などにはうってつけといえるね。しかも、ショックに強く、雨にも耐えるとくればもう、思わずサバイバルに挑戦してみたくなっちゃうね。



⬅この〝SN2000〞は、米国MJR社が開発し、パスカルが輸入販売している。市販の単一型電池とサイズ、使用法とも同じで電圧1.2V、標準容量1400mAh、価格は2,500円。お問い合わせは、(株)パスカル☎06-765-1321(代)。

▶あのタケシ騒動で、写真雑誌が注目されていたのに、いつの間にかまた静か。

●時間をテーマにした作品を集めたSFアンソロジー　タイム・トラベラー　P・J・ファーマー他

時間をあつかったＳＦ小説やＳＦ映画には傑作が多い。小説でいうとハインラインの『夏への扉』やジャック・フィニイの『レベル３』。映画ではバカ当たりした『バック・トゥ・ザ・フューチャー』が記憶に新しい。どの作品も人間が決して（?）超えることができないだろう時間をテーマに、ある時はノスタルジックに、ある時はコミカルに描いている。人間はいつも時間に束縛されているから、このジャンルには夢もあって興味がつきないんだよね。

さて、このアンソロジーは時間テーマばかりが13点。従来の同テーマを読みつくしたＳＦマニアからＳＦ初心者までが楽しめる作品を網羅している。たとえば冒頭に登場する『しばし天の祝福より遠ざかり』は、カルさが楽しい誰でもノレるもの。それに対してトリを務める『バビロンの記憶』は、少々難解でマニア向けといったところかな。

こーゆーアンソロジーってのはどこから読んでもよいものかと思っていたら、そうでもないみたい。最初は平易。まず、ここで頭の体操をして、だんだんとヒネリを利かせた世界にひたれるシクミになっている。初心者の人、まちがっても最後から読まないでね。



➡テーマ別のアンソロジーの第３弾。同じテーマでこんなにバリエーションがあるんだから、やっぱりSF作家ってスゴイなぁと変に感心する。新潮社、560円。

●ちっともムズカシくなく、恐竜について何でもわかる　恐竜はどんな生物だったか　福田芳生

〝恐竜〟という響きは、妙にロマンチックに聞こえたりする。人類が影も形もなかった遥か２億年も前に、彼らがこの大地を踏みしめていたかと思うと、ヘンに感動してしまうのだ。まー、これは私が恐竜映画のファンだからかな。でも、その恐竜をよく知っているかというと、まるで知らないんだよね。ブロントサウルス、チラノサウルス、イグアノドン、てな名前はなじみがあるけど、彼らの生態となるとほとんど無知に等しい。といって学術的におベンキョーでは少々頭が痛くなっちゃう。しかし、この本はその頭の痛くなるところがないんだ。少しでも恐竜に興味を持っている人ならスンナリ読める。

まず、19世紀にはじまる恐竜研究の発端にまつわる話、名前の由来など、恐竜研究のウラ話的なことを網羅していておもしろい。また、学術的なことがらでも、恐竜の肉はカモノハシ竜が脂がのっていてウマかったんじゃないのか、恐竜はダニに悩まされていたなど、平易な文章と豊富なイラストで説明しているのでわかりいい。

読んでるうちに、イッパシの恐竜博士にでもなった気がしてくる本だ。



➡学校とかで勉強すると、なんかおもしろくなくなっちゃうんだよね。でもこの本は、学術的なこともわかりやすく、楽しく読めてしまう。講談社、640円。

●ハリウッド映画の裏話ってそれ自体がまるで映画だ　スキャンダルの祝祭　ポーリーン・ケール

若い読者たちの中にも映画ファンはいるだろうけど、かなりマニアじゃないと『市民ケーン』は見てないかもしれない。でも、この作品こそ〝映画史に残る〟って表現がふさわしい傑作中の傑作なんだ。映画っていうのは年と共に評価が変わることが多分にあるんだけど、『市民ケーン』は年を経るにしたがって評価が高まった作品。その新鮮さは45年たった（製作されたのは'41年）現在でも色褪せることはない。ドラマチックなストーリー展開、斬新なカメラ・ワークなど、未だに世界の映画ファンを魅了し続けている。この映画の教典ともいえる『市民ケーン』に、まっこうから斬り込んだのが本書だ。

『神童』と呼ばれた監督、主演のオーソン・ウェルズ、破天荒な脚本家マンキーウィッツ、権力を欲しいままにしていたこの映画のモデル、新聞王ハースト。一癖も二癖もある３人が映画を巡って繰り広げた、映画以上にドラマチックでスキャンダラスなできごとを生々しく描き切っている。その迫力たるやヘタなドラマより数段おもしろいのだ（こんな凄いウラ話があったとは、私もぜんぜん知らなかったよー）。

タイミングよく今春『市民ケーン』がリバイバル公開される。すでに映画を見てる人もまだ見てない人も、この本を読んで映画館にかけこんでみたら。



➡『市民ケーン』という往年の名作映画の製作裏話を本にした。といっても苦労話ではなくけっこうドロドロした人間模様が描かれている。新書館、2,200円。

Books

日本人って、どーしてこうアキッぽい国民なのかな、ホント。

●エッセーを読むと、生の作家が見えて新しい発見ができる　THE SCRAP　村上春樹

最近、日本を見放してしまったのか、ギリシャに移住したというウワサを聞く村上春樹さん。日本ってまだまだステキなことがいっぱいあるのに、ナゼかしら。私のような凡人には非凡なる人の気持ちはよくわかりません。

実をいうと、この人の出版物まともに読んだことないんだよね。まともに、ていったのは一度だけショート・ストーリーを読んだことがあるからなんだけど、タッチがほとんどニューヨーカー(アメリカの都会派小説のこと)してたみたい。かなり影響大って感じた。

そーゆーつたない予備知識でこのエッセー読みはじめたら、ノッケからサリンジャーが登場したから、やっぱし、なんて喜んだりしてね。かくいう私もこういう小説家は大好きなんだ。どんどん読んでいくと『スター・ウォーズ』に遭遇した。ウーン、村上さんってチューイ(毛むくじゃらのヤツです)のファンなのか、また私と同じだ。えー、ディズニーランドにも私と同じ気持ちで感心してる。嬉しい！

いや〜、とても似てるんですねぇ(だけど私はへーボンなんだ)。これを機会に村上さんの本をまじめに読もうっと。



➡『スポーツ・グラフィック・ナンバー』という雑誌に、4年間連載されたコラムをまとめた。色々なことに対する村上春樹の思いがわかる本だ。文藝春秋、850円。

●あの手この手のゲーム・ブック界。クトゥルー神話をゲーム化　暗黒教団の陰謀　大瀧啓裕

このごろ少々テイメイ気味のアドベンチャー・ゲーム・ブック界。ファンも日々の鍛練で腕をみがき、ちょっとやそっとのモノなら驚きもしなくなっちゃったみたい。だから出版社サンも知恵をシボる。そこで目をつけたのが原作モノのアドベンチャー・ブック。これだったら原作のファンも思わずやってみたくなっちゃうよね。

毎回それなりの水準をクリアーしてる東京創元社。原作モノに強いだけあって、今回はその特色を生かしたモノを出した。えー、それでこのベースとなっているのが近年一部のマニアにあらためて注目をあびてきたアメリカの怪奇小説家H・P・ラヴクラフトの『クトゥルー神話』ってワケ(もちろん同社で原作出してるよ)。そんなに有名じゃないけどホラー、SF、ファンタジー、ゴシック・ロマン、アドベンチャーといったさまざまなお楽しみがつまった摩訶不思議な宇宙観が描かれてるんダ。

これをゲーム・ブックにしたらどうなるかと思ったら、ゲーム的なノリよりも物語の方が楽しめるみたい。原作は文体が少し古めかしいんだけど、それを読みやすくしてる。もしかしたら原作よりもラクに読めちゃうかもね。



➡スプラッター映画にもなっているラヴクラフトの『クトゥルー神話』を、ホラーの味つけタップリでアドベンチャー・ゲームにしている。東京創元社、480円。

●市民権を得つつある(?)メカ・フェチ期待のコミック集　バトル・マシーン6　横山宏 他

先日、某アニメ雑誌を読んでいてとてもショックを受けたことがあった。私は、どのアニメも同じように見えてしまうのだ。特に今ハヤリらしいモビル・スーツが出てくると、どれが何というアニメなのかサッパリみわけがつかない。だって主人公の顔までよく似てるんだもの。ロボットといえば『鉄腕アトム』ぐらいしか頭に浮かばない私には、ツライ。困ったもんだ。

そーゆー常識が欠落している私がこの、さしずめモビル・スーツ・アンソロジーと呼べそうなコミックスを読むとど一なるか。驚いたことに判別がつき、意外とツイていけたんだよね。なぜって、木村直巳の『ハチロウ』を筆頭に、それぞれ違ったタッチのものがおさめられているから。TVのアニメになるとワカらんのに、こうやって1冊の本にまとめられると見比べられるからだろうなぁ。ヨカッタ、ヨカッタ。

このモビル・スーツもの、そのブームのキッカケがハイラインのSF小説の『宇宙の戦士』だったことは有名なおはなし。まさかハイライン先生も遠いニッポンで1冊の本ができあがるほど、モビル・スーツが人気者になろうとは夢にも思わなかったんじゃないかな。

ちゃんとひとつのコミックス・ジャンルとして成り立っているんだから、これからどう展開していくかが問題だ。

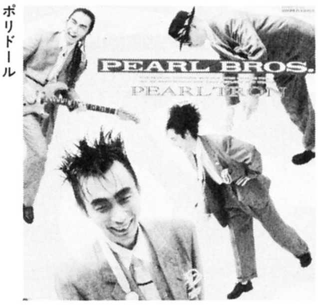


➡やっぱり『ガンダム』の成功が生んだといえる、"モビル・スーツ"コミックを集めた1冊。不定期だが、一応は雑誌形式をとっている。朝日ソノラマ、850円。

▶担当者の趣味にちょっぴり走ったラインナップだけど、ま、たまにはいいじゃ

PEARLTRON　パール兄弟

ポリドール 28MX1263 2,800円



相変わらず、サエキけんぞうの冴えたコトバ(詞)が満載のパール兄弟2枚目のLPは、「街」がテーマだ。

その時、その時の気分によって、目に映る街の様子は違って見える。それこそ秒刻みで。このLPは、サエキけんぞう独自の視点で見つめた街(架空のものであるが千葉あたりと思われる)の表情とその時の心情を描いたもの。

ステージでは、近未来的な雰囲気のニューウエーブバンドという印象を受けるパール兄弟だが、彼らの根底にある(と思われる)、叙情的な部分をかいま見たような気分にさせる1枚だ。

現在人(Imagine)　陣内孝則

キャニオン 7A0697 700円

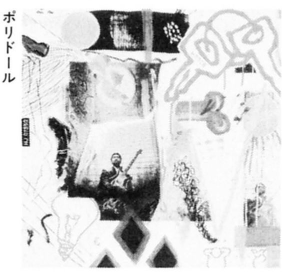


ロッカーズ時代、50'Sっぽい懐かしい音のR&R(ロックンロール)を歌う陣内は、どこか影のあるストレイ・キャットという感じだった。だが最近の陣内といえば、ドラマで演じる役柄は、ちょっと間の抜けたおっちょこちょいの男役ばかり。CMでは泡だらけになったり、まっ黒になったり、まったく新しい顔を見せるようになってきた。

そんな陣内の新曲が〝現在人(イマジン)〟。こんなにしっとり、ソフトに歌う陣内は珍しい。これが陣内孝則の現在(イマ)の姿なのだ。

スパイス・オブ・ライフ　渡辺香津美

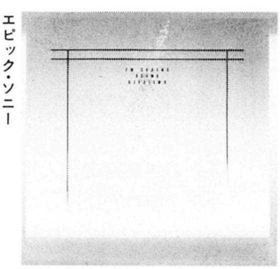
ポリドール 28MX2535 2,800円



日本を代表するギタリスト渡辺香津美の新作は、今もっとも注目されているベーシストJ(ジェフ)・バーリン、ログインでインタビューしたことのある元イエス、元キング・クリムゾンのドラマーB(ビル)・ブラフォードとのトリオの演奏。もちろん、ギターをオバーダブした曲がほとんどだけど、3人でこれだけドライブ感のある演奏を聞かせてくれるなんてさすが。J(ジェフ)・ベック風あり、キング・クリムゾン風ありで耳を楽しませてくれる。ギター・キッズは絶対必聴なのだ。

FMシュライン　喜多嶋修

エピック・ソニー 28・3H-276 2,800円



琴や琵琶などの和楽器を武器にして、アメリカで活躍を続ける喜多嶋修。ニューLP〝FMシュライン〟は、琴とシンセが一緒になった和洋折衷の、いわゆる〝ニュー・エイジ・ミュージック〟だ。喜多郎とジョージ・ウィンストンが合体した感じ、と書いたほうがわかりやすいかも。日本が好きなアメリカ人受けはしそうだが、日本人の立場からするとちょっと物足りない気がする。A-②のギターソロを聴いて、ランチャーズを思い出してしまったボクでした。

熱血硬派くにおくん サウンドストーリー　テクノス・ジャパン

アポロン KHY-1013 1,000円



去年、ゲームセンターでかなりの人気を博した『熱血硬派くにおくん』。このゲームの迫力が、そのまんまカセットで再現された。アーケード版に加え、4月に発売されるファミコン版も含むすべてのBGM、効果音や登場人物の声までが、ギュッとつめ込まれているのだ。しかも、本物の(!?)シンセサイザーを使って演奏しているので、音質は一段とグレードアップ。くにおくんファンなら、ぜひともチェックしときたい作品ですね。

ない。今月はとにかく香津美の新作が二重丸!!

THE JOSHUA TREE　U2

ポリスター R28D-2066 2,800円



2年半ぶりのU2の新作は前作に引き続きブライアン・イーノとダニエル・ラノアがプロデュース。スティーブ・リリーホワイトも4曲ミキシングで参加している。来年はバンド結成10周年を迎える彼らの、満を持して放つ記念碑的作品といっても過言ではないのではないか。ボノのボーカルは言うまでもなく、ギターとドラムスの圧倒的力強さ、これこそまさにU2の醍醐味だ。思いっきり大きい音で聴こう。自分まで力強くなれるような気がする。アイルランドの冷たい空気が、五臓六腑にしみわたるぞ。

THUNDER　アンディ・テイラー

ワーナー・パイオニア P-13423 2,800円



デュラン・デュランといえば、その人気はすっかり定着したものになっているが、その人気グループの人気ギタリストの地位を投げ捨て、ソロデビューしたアンディ・テイラーのファーストアルバムが完成した。元セックス・ピストルズのギタリスト、S(スティーブ)・ジョーンズと組んだこのLPでは、デュラン^{2}の頃とはひと味ちがった、骨のあるR＆R(ロックンロール)を聴かせてくれる。パワー・ステーションで見せた彼の実力は折り紙つき。今後の活躍が大いに期待される。

MUSIC WORLD　ジャマラディーン・タクマ

キャニオン C28Y0245 2,800円



パワフルなベースプレイと、ファッショナブルないでたちで人気を集めるジャマラディーン・タクマ。新譜〝ミュージック・ワールド〟は、1984年に日本録音されたものを中心にした、全7曲構成となっている。

録音日時は古いものの、内容はさすがタクマ！　という雰囲気だ。ダンサブルで、それでいて重厚。ポップス系ミュージシャンとは、ひと味もふた味も違う仕上がりになっている。文句なしに「いい！」と言える1枚だ。

ジョギング・ザ・メモリー　マルコム・ダルグリッシュ

キャニオン C28Y5065 2,800円



曲によってはギターのように、あるいはマンドリンのように、別の曲ではピアノやハープシコードのような音色にも聞こえるダルシマー。〝ジョギング〜〟は、100本近い弦を持つこの奇妙な楽器の名手M(マルコム)・ダルグリッシュのソロ・アルバムだ。LPに収められている9曲は、どれもタンタンとしたものばかり。聴くとはなしに、ふと気付くと耳を傾けている。美しい音色といい、優雅なメロディーといい、聴いているうちに気持ちの休まる不思議なLPだ。

コナミック・ゲーム・フリークス　コナミ矩形波クラブ

アルファ ALR-22911 2,200円



ゲームBGMだけを専門にレコード化するアルファレコードのGMOレーベルが、新しい展開を見せてくれた。この〝コナミック〜〟では、コナミの音楽制作スタッフが「コナミ矩形波クラブ」という名前で、アレンジ、演奏をしているのだ。彼らがふだん使ってる楽器、つまりPSGとかFM音源で、ゲームとはひと味違う〝悪魔城ドラキュラ〟、〝火の鳥〟や〝夢大陸アドベンチャー〟などのBGMを聴かせてくれる。「その道のプロ」の演奏だなあ、と感心の1枚。

▶"オネアミスの翼"というアニメが公開されたけれど、すばらしい映像に大感激。

●信じれば何だってできるんだ！　心温まる珠玉ファンタジー　ミリイ――少年は空を飛んだ――

監督の名前を聞いてまずびっくりしてしまった。ニック・キャッスルなのだ。なんで驚いたのかというと、この人"ゴースト・ハンターズ"なんかのジョン・カーペンター一家なんだよね。"ダーク・スター"では助監督、"ハロウィン"ではブギーマンに扮し、"ニューヨーク1997"では脚本も書いている。"ミリイ"の前はＣＧを駆使した"スター・ファイター"を監督。ご覧のとおり関係した作品のほとんどが男っぽい映画ばかりで、こんなに大アマのファンタジーを撮るとは思わなかったのだ。プレスには「独自のスタイルをつかんだ」と書かれている。脚本もキャッスルなんだから、やっぱりこの路線なのか。そういわれてみると"スター・ファイター"もかなりアマかったなぁ。

しかし「大アマ」っていうのは本当に久しぶりだ。去年から"未来世紀ブラジル"や"エイリアン２"にいれこんでいたから、このアマさに面くらってしまった。そりゃーアマいファンタジー映画も好きだよ。たとえばちょっと前になるけど人魚と男性が恋をする"スプラッシュ"なんてのもかなり、ね。でも主人公が大人だし、ロマンチックでコミカルな味つけを忘れていないし、ふたりが不幸じゃないから許せたんだ。でも、少年少女が主人公、加えて不幸を経験しているとなると、とたんに点がカラくなる（どーせ偏見です）。

少年（エリック＝ジェイ・アンダーウッド）は空を飛ぶことばかり考えている自閉症で、そのきっかけが幼い時の両親の死。少女（ミリイ＝ルーシー・ディーキンズ）はというと、最近父親を亡くしたばかり。それにもかかわらずワンパク弟の面倒を一手にひきうける、けなげで優しい姉だ。おまけにすこぶるつきのカワイイ子ときている。このふたりが隣同士になり、高校も同じクラスに。先生の頼みで彼の面倒までみることになった少女は、飛ぶまねばっかりしている少年に手を焼く。でも、彼の純粋なヒトミを見ていると、本当に空飛べちゃうのかもしれない、なんて思えてくるのだった。



⬆空を飛ぶこと以外はまるで興味を持たなかったエリックの心を、ミリイは開かせた。

ね、とってもアマくてスナオな映画でしょ。愛のふれあい、心のふれあいを絶妙なシチュエーションで臆面もなくやってしまい、それにファンタジーという万能薬まで利かせている。これは私も素直にカンドーすべきなのかと、素直じゃない私はヘンにアセッた。

まー、内容はともかくとして、素直に感動してしまったのはラストのふたりが空を飛ぶシーン。これはスゴイ。スカイ・キャムの迫力もさることながら、ワイヤー・ワークがすばらしい。もちろんワイヤーで吊っているんだろうけど、そうは見えない。自然でなめらか、スピード感もある。SFXファンはこれを見るだけでコーフンするぞ！

（ロリマープロ作品/ヘラルド映画配給）



➡とっても地味で、とってもオーソドックスに泣かせる映画だ。でもちっともイヤミじゃないから、素直に大泣きできる。主人公のミリイも、エリックも、ミリイの弟も、みんな子供らしく、子供なりの精一杯さで生きてる姿に好感が持てたからかな。3月下旬よりロードショー中。



⬆現実には人間は空を飛べない。そこでリチャード・エドランドらSFXマンが活躍した。

若いクリエーターたちが育ってるから、日本のアニメも安泰だ。

●どーみても大作じゃあないんだけど、最後までとても楽しめるSF珍作 クリッター



⬆こいつらもそーとーあぶない宇宙人なのだ。どこでもかしこでも銃をブッぱなすんだから。カッコイイ方に扮したテレンス・マンは、なんとミュージカル映画〝コーラス・ライン〟に出てたという。

〝ファンタスティック映画祭〟というのが2年前から開催されている。SF、ホラー、スプラッター、ファンタジー系映画の見本市のようなもので、一般公開が難しそうな作品を集めてお祭り気分で上映している。だけどこれは東京だけのおはなし。地方の人には縁がない。でも、評判のよかった作品は一般公開され、地方の人にも見られるようだからこの手のファンはご安心あれ。なかなか評判がよかったこの〝クリッター〟も、その例にもれず公開となった。

話はそれちゃうけど、去年の東京ファンタでは「クリ」がつく映画が3本もあった。この〝クリッター〟と〝クリープス〟〝クリーチャー〟。これだけそろったから会場でヤキグリでも売れればよかったのに、なんて考えたんだけど、よいアイデアだと思いませんか？ 今年(9月下旬予定)はそんなオチャメなこともやってほしい。お祭りなんだもの。

で、〝クリッター〟。これがなかなかおもしろい。いやはやアメリカ人ってのはアイデアが底をつきませんなぁ。まず登場する2タイプのエイリアンのキャラクターが秀逸。主人公の極悪非道(?)のクリッターは〝悪魔くん〟の『山びこ妖怪』そっくり。ある惑星の刑務所から脱獄して地球に到着し、人間を襲うんだけど、コイツら何でも食っちゃうのだ。人間のような大モノをしとめる時は背中の毒バリを使うというワザまで持っている。最初は手のひらにのるぐらい小さくても、エイヨーつけるたびに大きく成長。はては人間以上のデカさになる。コイツらを追ってきたバウンティ・エイリアンがまたケッサク。何とノッペラボウ。地球のMTVをみてミュージシャンに変身するヤツと、会う人ごとに顔を変えるヤツの2人組だ。このエイリアンたちの戦場になるのが、ブラウン一家。オトーチャン、オカーチャン、オネーチャンはまるで頼りにならないとばかりに、はみだし者のブラッド君(スコット・グライムス)が大活躍する。趣味のバクチクやパチンコを使って、ひとりキ然とクリッターに立ち向かうのだ！ イヤー、かっこいいです。少年はこうでなくちゃ、と思わず感情移入してしまったよ。



⬆まさにおもしろい〝B級映画〟の代表のような作品。公開は4月3日の予定だ。

ところで、この映画なんとなくスティーブン・スピルバーグの〝グレムリン〟に似てると思いません？ 監督・脚本のステファン・ヘレクは4年ほど前に〝クリッター〟のストーリーを考えたんだけど、〝グレムリン〟が公開されたのであえなく断念。よーやくホトボリのさめた去年、手を加えて製作したのだ。もちろんキボは〝グレムリン〟よりおちるけど、そこは持ち前のエンターテイメント精神で十分にカバーしている。
(ニューライン・シネマ作品/ジョイパックフィルム配給) 渡辺麻紀



⬆これがウワサのクリッター。なんでもかんでも食べてしまう、恐怖の〝食欲宇宙人〟。

ACTION

アルバトロス 日本テレネット	PC-6601SR 8,800円(3.5D)	シンプルなキー操作と、なめらかスクロールが自慢のゴルフゲームだ。3レベル、合計54ホールのボリュームで、存分に楽しめる。
アルバトロス　拡張コース 日本テレネット	PC-9801 各4,500円(3.5D)	“アルバトロス”をもっと楽しみたい人に、エキスパート、ビジュアル、ワールドコースが完成。本ソフトだけでは動かないので要注意。
ロボレス2001 マイクロネット	MSX 5,800円(C)	プロレスゲームの決定版。ブレーンバスターにバックドロップ、MSX版のみの隠れ技もあるぞ。キーボードを壊さないようにしようね。
ヴァクソル ハート電子産業	MSX 6,800円(C)	スクロールの美しさ、敵キャラの動きが見ものの3Dシューティングだ。MSX版は全5ステージ、オリジナルの敵も登場している。
冒険浪漫 システムソフト	X1、X1t 6,800円(5D：2枚組、要2ディスクドライブ)	いつの時代にも、冒険家はロマンチスト。しかも太古の古文書がカギなんて、ホントーに浪漫だな。アイテムも増えて、パワーアップ。
トップルジップ ボーステック	PC-9801、MSX2 6,800円(5D)、 5,900円(C)	クリアーには末代かかりそうな、縦スクロール型シューティング。カンパッケージや特製シール、チョロQ付きがおしゃれだね。

ADVENTURE

扉を開けて キティ・エンタープライズ	X1 7,800円(5D、要2ディスクドライブ、要漢字ROM)	新井素子氏原作で、イカニモな設定とストーリー。一見フツーの女子大生、実は魔女というネコちゃんが大活躍。ファン待望の一作だ。
カサブランカに愛を シンキングラビット	X1t 7,200円(5D、要漢字ROM)	時空を超えて起きた殺人事件を核に、ミステリーありロマンスありのフルコースAVG。クリアーすると小説を読み終えたような気分に。
魔界復活 ソフトスタジオWING	PC-8801mkII SR、X1t 7,800円(5D：2枚組)	恐怖シーンがウリのホラーアドベンチャー。復活した魔界を封印すべく、開魔の経と封魔の経を取り戻せ。魔界サウンドもキテる。

ROLE PLAYING

ムーンチャイルド HOT・B	PC-8801mkII SR、PC-9801、FM-7 7,800円(3.5D、5D)	モンスターにさらわれたお姫様を救いだせ！見た目の軽さのおかげで気軽に遊べるけど、シナリオは濃厚。期待を裏切らないゲームだ。
ブレインズ NTシステムクリエイト	PC-8801 7,800円(5D)	人類が人類のためにつくったロボットが、突然逆襲！　というアリガチな設定だけど、ハードな雰囲気で思わずのめり込んでしまう。
九玉伝 テクノソフト	PC-9801 7,800円(3.5D、5D)	2人一緒にプレイすれば、気分はもう和風ガントレット。キャラクターのかわいらしさに加えて「ちんねん」、「そんねん」の名前がいいね。

OTHERS

ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲーム・アーツ	PC-8801 6,800円(5D)	マージャンのテーマはツキだ。ぎゅわんぶるなんて、しょせん運。そこんとこをゴックンのみこんでプレイできる新しい麻雀ソフトだ。
ディーヴァ T&Eソフト	FM77AV 7,800円(3.5D：2枚組)	ウォーゲームとアクション、2つのゲームを合体させると“ディーヴァ”になる。パスワードにより他機種でのプレイも楽しめるのだ。
信長の野望・全国版 光栄	MZ-2500 9,800円(5D)	続々とゲームが発売されているMZ-2500に、シミュレーションゲームの雄、“信長・全国版”が登場。50ヵ国制覇めざしてがんばろう！

問い合わせ先

(株)エニックス	☎03-366-4345
NTシステムクリエイト(株)	☎03-490-8414
(株)キティ・エンタープライズ	☎03-499-4271
(株)ゲーム・アーツ	☎03-413-4507
(株)光栄	☎044-61-6861
(株)システムソフト	☎092-524-4403
シンキングラビット	☎0797-73-3113
(株)スキャップトラスト	☎03-486-8127
ソフトスタジオWING	☎0975-32-3929
(株)T&Eソフト	☎052-773-7770
データウェスト(株)	☎06-968-1236
(株)テクノソフト	☎0878-37-0059
(株)日本テレネット	☎03-268-1159
ハート電子産業(株)	☎045-461-6071
(株)HAL研究所	☎03-252-5561
ビクター音楽産業(株)	☎03-406-0002
ボーステック(株)	☎03-407-4191
(株)HOT・B	☎03-360-3623
マイクロネット	☎011-561-1370
(株)リットーミュージック	☎03-359-0267

SOFTLOG TOP 30 調査協力店リスト

北海道

バグハウス札幌 ☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目 経済センタービル7F

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル4F

㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札信ビルB-1

㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目11

光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階

SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-641-7911
〒064 北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎0222-24-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂 DaC ☎0222-91-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電秋葉原東口店パソコンソフト5 ☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線㈱ ☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F

石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

シスペック㈱ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F マイコンセンター

ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップ pulse ☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻南3-14-7

マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11 西友大泉店

㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
〒170 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう7F

ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店 ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野1-1-12

鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売り場 ☎0252-41-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

パソコンショップ Σ ☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

栄電社J&P SAKAENOVA店 ☎052-261-9201
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-4-5 SAKAE

カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28

九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 プラザー販売㈱

㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市片町2-1-7

大阪

ニノミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

マイコンショップCSK ☎06-345-3351
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1

J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機㈱ 江坂店 ☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9

上新電機㈱ あびこ店 ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区苅田5-19-19

ニノミヤムセン エレランド ☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

ニノミヤムセン 別館 ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区灘波中2-2-15

J&P テクノランド ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7

上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4

J&P メディアランド ☎06-644-1613
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-9-11

上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-644-1713
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5

上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-831-4353
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-204

上新電機㈱ 堺東店 ☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26

上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1

上新電機㈱さやま店 ☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡狭山町ぐみの木91-1

ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
〒597 大阪府貝塚市半田765-9

上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

㈱パスカル ☎0726-34-6190
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37 北大阪流通センター内

J&P くずは店 ☎0720-56-7295
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町5-12

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機㈱ 尼崎三和店 ☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222

上新電機㈱ 伊丹店 ☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

上新電機㈱ 大和郡山店 ☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32

上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
〒660 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549

上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

パレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C-スペース ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命ビル

上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチ本店マイコン係 ☎0822-47-5111
〒730 広島県広島市中区紙屋町2-1-18

㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

㈱システムソフト 福岡 ☎092-714-6254
〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通り2-4-8 小学館ビル9F

ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

熱湯4分
連載第11回

社会派推理アドベンチャー漫画 LOGiN SOFT

オホーツクに消ゆ

原作/堀井雄二　脚本/ゲヱセン上野　作画/ガスコン金矢



パソコン版も好評発売中です!!

オホーツクに消ゆ

発売機種

PC-6001/mkII/SR/6601/SR対応
カセットテープ2本組　3,800円

PC-8801/mkII/SR/TR対応
5インチディスク2枚組　6,800円

PC-9801/E/F/M2対応
5インチ2D、2DD、2HD　6,800円

FM-7/77/NEW7対応
5インチディスク2枚組　6,800円

MSX対応(32K)
カセットテープ2本組　3,800円



5月期(第42回)選考結果発表

●ラインナップは、RPG2本とパズルゲーム1本。キミも打ち込み、遊んでほしい！

エントリーNo.45	3rdPRIZE	MSX(32K)	SARNUS	■埼玉県 高原保法
エントリーNo.46	3rdPRIZE	PC-8801(SR以降)	STAR WASSO	■熊本県 深水英一郎
エントリーNo.47	3rdPRIZE	X1シリーズ	Puku Puku	■大阪府 中村宙史

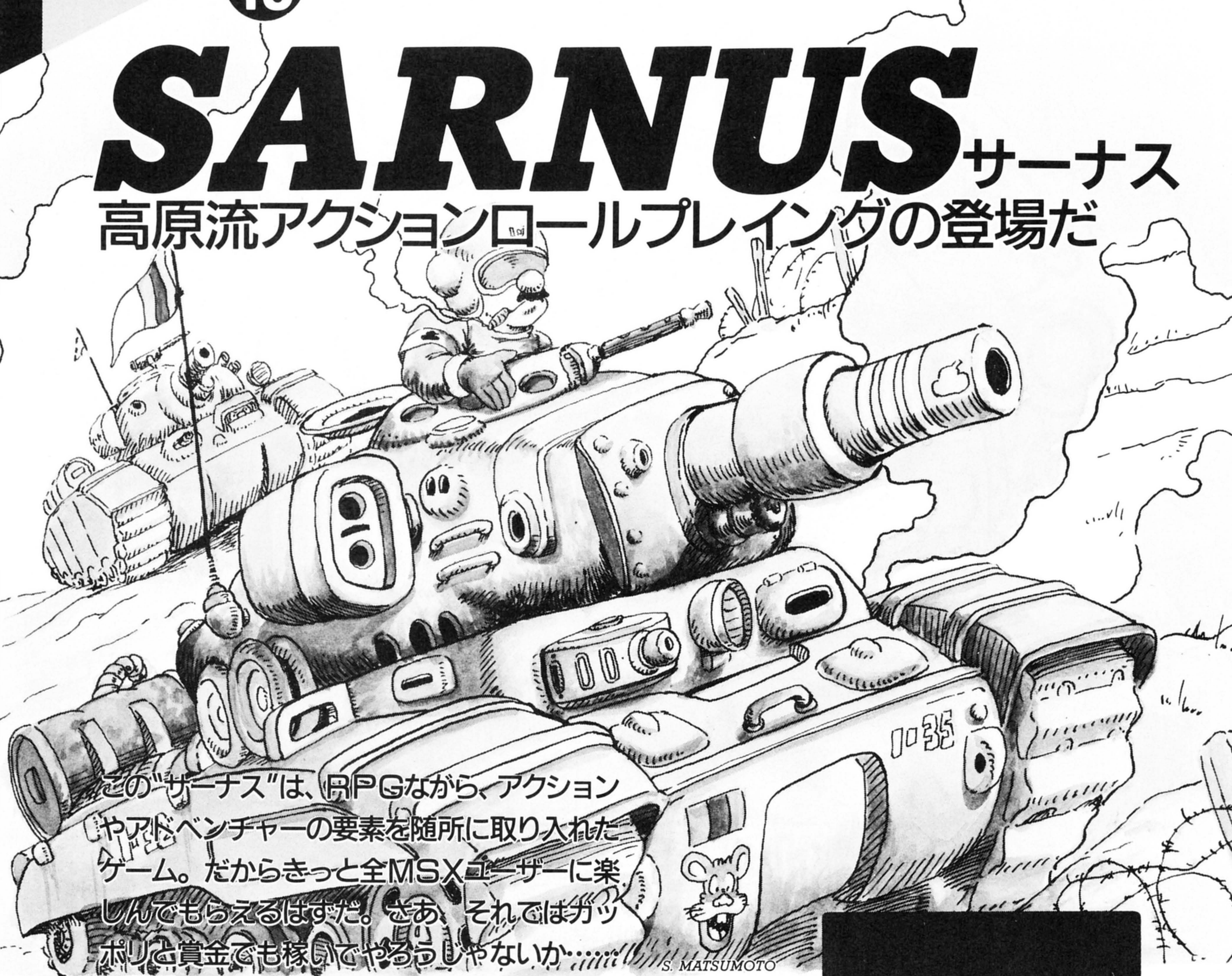
応募のしかたは317ページを見よう！

3rdPRIZE

エントリーNo. 45 MSX(32K)

SARNUS サーナス

高原流アクションロールプレイングの登場だ



この"サーナス"は、RPGながら、アクションやアドベンチャーの要素を随所に取り入れたゲーム。だからきっと全MSXユーザーに楽しんでもらえるはずだ。さあ、それではガッポリと賞金でも稼いでやろうじゃないか……

一人前の賞金稼ぎへの道はとても険しいのだ

サーナス暦S.B.0075に始まった資本主義軍と共産主義軍の両極戦争。その



⬆例によってこれがタイトル画面だ。ウーン今から腕が鳴るぜ。早く出発しよう。

際に使用された核兵器によって、惑星サーナスは砂漠化への道を歩みだしたのであった。放射能汚染は惑星のいたる所にまで拡がり、ほとんどの住民たちは次々と他の星や宇宙ステーションへと移住してしまった。その結果サーナスに残ったのは、移住資金のない住民と一部の商人たちだけとなったのだ。

終戦後20年ほどたったあるとき、惑星サーナスへ、ARMORED ROBOT TEAM、通称A.R.T.なる悪党集団が降りたった。それはコスモポリスにおいて最高の賞金がかけられているお尋ね者集団だった。

その後、一獲千金を狙って多くの賞金稼ぎたちがサーナスへ降りたった。何しろA.R.T.のタンクならどんなザコでもなかなかのカネになるのだから。



⬆賞金稼ぎとしての名前を付ける。何も入れなかったら名無しの"ゴンベ"になっちゃうぞ。

キミは新入りの賞金稼ぎだ。この星で一人前に認めてもらうには、3ヵ所あるA.R.T.基地を破壊するしかない。しかし、今の装備ではまだまだそんなことはムリ。とりあえず賞金稼ぎとしての経験を積むことから始めようか。

『SARNUS』のプログラムリストは、LISTLOG330ページに掲載しました。

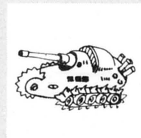
登場する戦車たち



●レオナ78
両極戦争が最もはげしかったS.B.0087年に開発された小型タンク。現在のサーナスでは最も一般的なタイプのタンクだ。



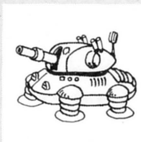
●ナイトFX
小型タンクが主流のサーナスではあまり見かけない重タンク。しかし、ハイパーミサイルを発射できる唯一のタンクだ。



●A.R.T.600
A.R.T.が独自に設計、開発したオリジナルタンク。誘導弾を使用しているため、かなり手ごわい相手だ。運動性も優れている。



●バルキリー6800
レオナ78と同時期に開発された中型タンク。レオナ78に比べて生産コストが高いのであまり多くは生産されなかった。



●デザートSpecial
砂漠戦用に開発された特殊タンク。4本の脚を持ち、砂漠において優れた運動性を発揮する。しかしそれほど多くはいない。



●サンドウォーム
放射能で巨大化したミミズ。口からは誘導弾をはき、砂漠の中に隠れて獲物が来るのを待ちかまえている。高額の賞金付き。

的確なコマンド選択が勝利への第一歩なのだ

まずゲームをスタートさせると、キミの名前を聞いてくるので入力してくれ。ただし、大文字アルファベット5文字以内でだ。他の文字を使うと、文字が化ける可能性があるのでくれぐれも注意するように。

またこのとき、〝コンティニューワード?〟と表示されるが、初めてのプレイでは[RETURN]キーを押しておこう。コンティニューワードについては後で説明するぞ。

このゲームは、〝ノーマルモード〟と〝バトルモード〟のふたつに分けることができる。まずは、〝ノーマルモード〟から説明しよう。

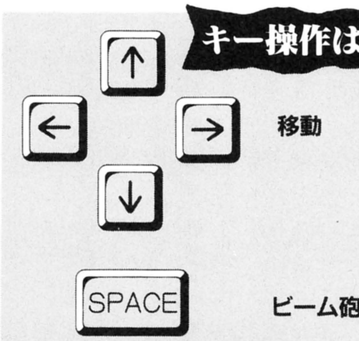
ノーマルモードは、ゲーム中のほとんどを占めている重要なモードだ。よってこのモード中にでてくる各コマンドの使用法をよくマスターしておかないと、ムダな動きをするばかりではなく、取り返しのつかないことになるかもしれない。心して読んでくれ。

通常、ノーマルモードでは、移動していることが多く、その最中(画面左下、'COMMAND'の隣で三角のカーソルが点滅しているとき)に5つのコマンドを処理するようになっている。

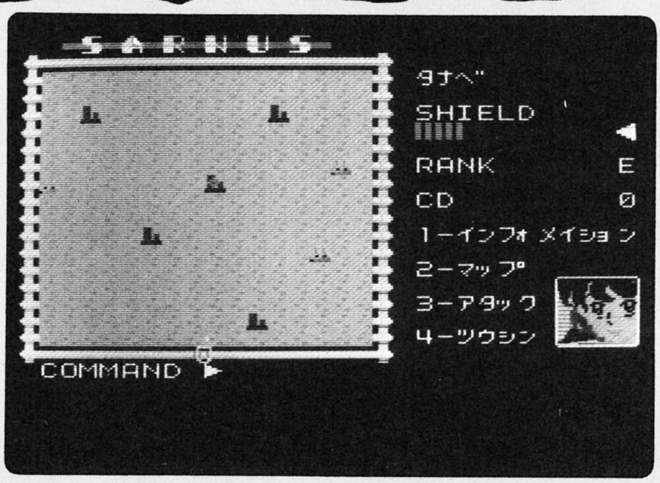
コマンドは次のとおりだ。

[1]**インフォメーション** 移動中にこのコマンドを使えば、現在地の情報が得られる。また、敵が接近中には、敵の情報(タンクのタイプ、攻撃レベルな

キー操作はコレ



画面構成はこうなっているのだ



●SHIELD	:敵のタマから戦車を守る防具の数を示す。0になるとゲームオーバー。
●RANK	:賞金稼ぎのランク。A~Hの8ランクあり、Aが最も高い。
●CD	:現在所持しているお金を示す。ここに表示された金額の範囲内で自由に買い物ができる。敵のタンクを倒すと賞金が振り込まれる。
●MAX S.	:自分の乗っているタンクの最大スピードを示す。この値が高いほど攻撃に有利だが、タンクが大きくなると値は低くなる。
●CNN.LEVEL	:タンクに操備されているキャノンの強度を示す。やはりこの値が高い方が戦闘は有利に展開する。ファクトリーで強化してもらえる。



一見簡単そう。しかし、奥のあるゲームだった

またまたソフコン常連の高原君の作品だ。今回は今までの作品とは趣向を変えて、ちょっとやそっとの時間でゲームが終わらないなど、ややマニア向けの作品に仕上がっている。しかし、各変数やメッセージの扱いがBASICで行なわれているのはちょっとね。これらをマシン語上で処理すれば2ndになったかもしれない。 (田辺)

『SARNUS』のプログラムリストは、LISTLOG330ページに掲載しました。

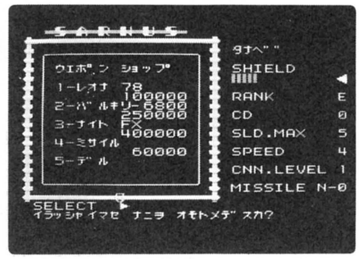
町で手にはいるモノたち

●ウェポンショップ

種　類	ね だ ん
レオナ78	100000
バルキリー6800	250000
ナイトFX	400000
ミサイル	60000

●ファクトリー

種　類	ね だ ん
シールド修理	500
シールド追加	10000
スピードアップ	5000
キャノン強化	20000



⬆タンクのパワーアップならここにおまかせ。シールドとミサイルのバランスが大切なのだ。

ど)を知ることができる。

[2]マップ、カイヒ　移動目的地の設定や変更を行なう。バトルモード時を除いて移動はすべてオートマチックだ。カーソルキーで黒い十字マークを目的地に合わせてスペースキーを押せばセット完了。目的地を変更するときも同様の操作をすればOKだ。

平時において[2]キーはマップとして割り当てられているのだが、敵が接近中のときは、アラーム音とともに〝カイヒ〟コマンドにチェンジされる。

これは無用な戦闘を避けたいときに使用する。つまり、自分側のタンクのコンディションがあまり芳しくないときや、別の目的地へ急いでいるときなどだ。でも、勘違いをしてもらっては困る。確かにこのコマンドを使えば大抵のバトルは回避できるだろう。しかし、RPGである以上、逃げ回ってばかりいても仕方ないのである。〝インフォメーション〟コマンドを併せて使用し、十分状況を検討したうえでこのコマンドを使用してほしい。

[3]アタック　A.R.T.基地に向けてミサイルを発射するコマンドだ。発射手順は、〝マップ〟のときと同様、カーソルキーで目標をセットしスペースキーを押して発射する。また、このときに〝ハイパーミサイル〟が発射できる状態にあれば、それも選択可能。〝ハイパーミサイル〟なら、1発でA.R.T.基地を壊滅可能なのだ。さらに、敵が接近中には、バトルモードへの切り換えを行なうのもこの[3]キーだ。

ひと言付け加えておくならば、ミサイルの発射は非常に難しいのだ。なぜなら、ミサイルとはいってもその射程距離は非常に短いので、発射の際は目標の側近座標まで移動しなければならない。これはどういうことかというと、A.R.T.基地のまわりには敵のタンク、それも強いヤツがゴロゴロいる。

先にも説明したように敵が接近中は、バトルモードしか選択できなくなってしまう。だから、アラーム音が鳴る前に[3]キーを押さなければならないのだ。この早ワザを身につけるには少々練習が必要だろう。

[4]ツウシン　敵が接近中に使用するコマンド。相手と話がつけば戦闘を避けることができる。しかし、必ず1度で応答してくれるとは限らないので、2度、3度と根気よくコンタクトをとってみなければならない。

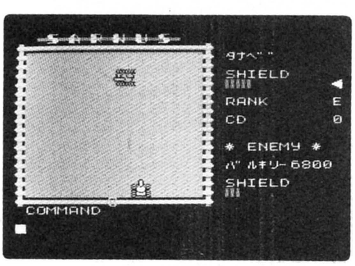
次はバトルモードについての説明だ。このモードは、回避不能で敵に捕まったときか、敵の接近中にアタックコマンドを実行するとなる。するとモニター画面は敵と自分のタンクが表示されるので、カーソルキーで自分のタンク（白い方）をうまく操って戦闘をすることになる。

戦闘は、どちらかのシールドがゼロになると終了する。また、自分のシールドがゼロになるということは、ゲームオーバーを意味している。逆に相手を倒したなら、相手のレベルに応じて賞金が振り込まれるのだ。

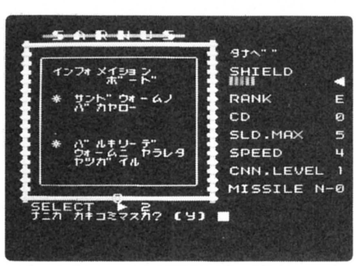
シールドがゼロになるとゲームオーバーなので、戦況が不利になったら逃げなければならないこともしばしばあるはず。そんなときは、バトルフィールドの外に出ればOKだ。その方法は、自分のタンクを上・下・左・右の端のラインに付けてやるだけ。ただし、あまり逃げてばかりいると、ランクを下げられてしまうので逃げ回るのもほどほどにした方がいよさそうかも？

惑星サーナスには、5つのシティーがあり、それぞれに4つの施設がある。利用の仕方は、行きたい所のナンバーを入力すればOKだ。4つの施設は次のとおりだ。

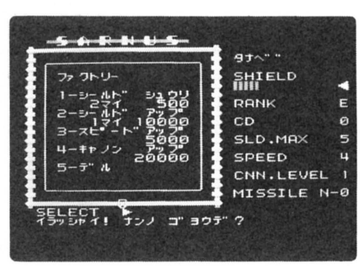
[1]データバンク　ここで教えてくれたコンティニューワードを覚えていれば、次回ゲームをするときも、同じレ



⬆これがバトルモード画面だ。力が及ばないと思ったら、早く逃げるのもひとつの手だ。

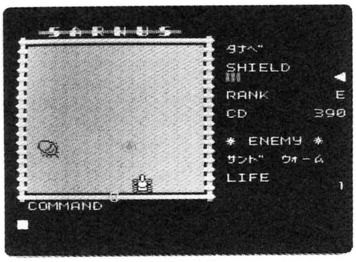


⬆インフォメーションボードには、時々重要な情報が含まれていることがあるのだ。



⬆新しいタンク、ミサイルが手にはいる。それにしても高い。何とかならないかなぁ。

『SARNUS』のプログラムリストは、LISTLOG330ページに掲載しました。



⬆これがミミズの化け物〝サンドウォーム〟だ。こいつを殺るには、高いCNNレベルが必要。

ベル、同じ装備でゲームを再開できる。コンティニューワードは、ゲームスタート時のみ入力可能だ。

2 インフォメーションボード　一種の伝言板のような物でいろいろなことが書かれている。それらは何の意味も持たないらくがきであったり、知らないと後で困るような重要な情報であったりする。各シティーに立ち寄った時は、ぜひともこのボードを見ておきたい。

3 ウェポンショップ　左ページの表のとおり買い物ができる。しかし、戦後の混乱が今だに続いているため、物価は異常に高い。

4 ファクトリー　タンクの修理やチューンナップをしてくれる。このゲームでは、タンクのシールドが無くなると終わりなので、戦闘の後はこまめにここへかよう必要がある。それぞれの費用は左のページの表に示してある。

ここまでの説明でゲームは全く問題なく進行することができるはずだ。後はどうなろうと全てはキミの責任。とにかくこのゲームではまず資金を貯めること。カネが無いとゲームは全々進まないようになっている。アクションRPGといえども、経営手腕の要求される、ちょっと難しいゲームなのだ。

登場人物をちょっと紹介



●クレア
このサーナスでキミと共に行動する仲間だ。通信、戦闘、ナビゲーションなど、タンクの仕事をみんなこなすスーパーギャル。



●テリー
キミと同じく、賞金稼ぎを生活の糧とする同業者。なかなかうっとうしいヤツだが、時々有益な情報を教えてくれる。



●ポリス
時々現われては、早くサーナスから立ち去るよう命令する。こういうのに限ってA.R.T.とゆ着しているに違いないのだ。

サウンド講座
カミヤスタジオ
FM音源自由自在②

どんな波形もサイン波の組み合わせからできている、というところで前回は終わりました。でも、これではあまりに大ザッパすぎます。そこで今回は、FM音源の基本的な構造へと話を進めることにしましょう。ちょっと難しいかもしれないけど、頑張って!!

FM音源とFM放送は、どちらも周波数変調（Frequency Modulation）という方式を応用したものです。FM放送の場合、放送内容という情報とその情報を運ぶ電波があって、前者を〝モジュレータ〟、後者を〝キャリア〟と呼んでいます。情報を伝達する電波の周波数は、皆さんご存知のように、80MHzあたりですね。

一方、放送内容は20〜30KHzくらい。これは人間の耳に聞こえる範囲（可聴域）を超えることはありませんから、せいぜい20KHzでおさまります。つまり、20KHzと80MHzの間には相当な差がありますから、キャリアとモジュレータは互いに無関係ということになります。ところが2つの周波数が近づくと、互いに干渉して放送にノイズは入るわ、DJの声は変わるわ、レベッカの曲はチベット民謡になるわ、宇宙人の声が聞こえてくるわ(?)で、大変なことになってしまいます。

FM音源というのは、実はFM放送ではとんでもないことを利用したものなのです。すなわち、周波数の近い2つの波形を干渉させ、たくさんの倍音を持つ複雑な波形を作り出すわけです。

FM音源の基本になるのはオペレータと呼ばれる発振器で、ここからは正弦波しか出力されません（図1）。

オペレータの役割りは、FM放送と同じように、キャリアとモジュレータの2つに分けられます。キャリアが音声信号発振器で、モジュレータは変調信号発振器です。キャリアから出た正弦波はモジュレータに変調されて、例えば図2のような波形に変わります。

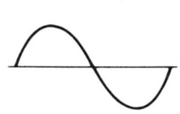
パソコン内蔵のFM音源は4個のオペレータを持っていて、この4つの並び方やどれをキャリアにするかで、出力波形が変わってきます。このオペレータの組み合わせ方を〝アルゴリズム〟といい、音色作りの重要なパラメータです。各オペレータの周波数の比率によっても、もちろん波形は変わります。このパラメータは〝レチオ〟といって、〝0.50〟、〝1.00〟、〝2.00〟、〝2.50〟などのように設定します。

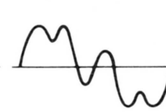
FM音源のパラメータには、その他にエンベロープ・ジェネレータや、ビブラート、トレモロなどをかけるLFOなどがありますが、出力波形に影響を与えるのは、アルゴリズム、レチオとオペレータの出力レベルの3つです。そして、各オペレータの出力は、次の式で決まります。

$$Y = Ac \sin(2\pi fct + Am \sin 2\pi fmt)$$

- Ac＝キャリアの振幅
- Am＝モジュレータの振幅
- fct＝キャリアの周波数
- fmt＝モジュレータの周波数

今回はここで終わり。次回はこの公式から始め、アルゴリズムについて詳しく説明したいと思います。話はちょっと難しいけど、頑張っていこー!!


図1


図2

『SARNUS』のプログラムリストは、LISTLOG330ページに掲載しました。



3rd PRIZE
エントリーNo. 46 PC-8801（SR以降）
スターワッソ

STAR WASSO

アドベンチャーするSFロールプレイング

謎解きに重点が置かれたアドベンチャー色の濃いロールプレイングゲーム、それが"STAR WASSO"だ。キミは見事、覇王ローバンを倒すことができるか。グラフィックスセンスがよい、とっても楽しい作品なのだぞ!!

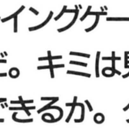
侵略者はいつもトートツに出現する

それではまた、例によって例のごとく、ストーリーの紹介からまいりましょう。

ここは惑星スターワッソ。ムスドス星雲のはずれ、知る人ぞ知る恒星コンパイラの第5惑星だ。ワッソは、大変地味な星で、農業を営む数十世帯の住民が、細々と暮らしているだけのところだ。だが、それゆえ争いごともなく、人々は平和で穏やかな日々を送っていたのである。

ところが、そんな平穏を打ち破る異変が、ワッソを襲いはじめた。森の木や草が次々に枯れていき、砂漠地帯が広がりつつあるのだ。また、その砂漠のまん中に、突然底なし沼が出現したりした。さらには、古代人の遺跡と伝えられる地下洞窟から、なんとも不気味な音が聞こえてくることもあった。

ワッソの人々は、おびえ、ひたすら宇宙の神、ユニクスに祈る毎日だった。そんなある日、ひとりの若者のところへ、神、ユニクスからお告げが下った。「若者よ、スターワッソの異変は、宇宙の覇王、ローバンのしわざじゃ。ローバンは、ワッソの地下に、基地を建設しているのじゃ。急げ若者よ、星の平和を守るのじゃ。ローバンの基地はまだ完成しとらん。今ならまだ間に合う。一刻も早くローバンの居所を捜し出し、必ずおまえの手でローバンを仕



もっとプレイヤーを引き込む努力がほしい

このスターワッソ、グラフィックスセンスがよく、見ていて楽しい作品だ。しかし、もっとプレイヤーを引き込むスリル感、スピード感がほしかった。仕掛けや戦闘シーンのわりにマップが広すぎ、全体に散漫な印象がある。ゲームシナリオにもっとしぼり込みをかけ、密度の高い、刺激いっぱいの作品づくりを心がけてくれ。（川村）

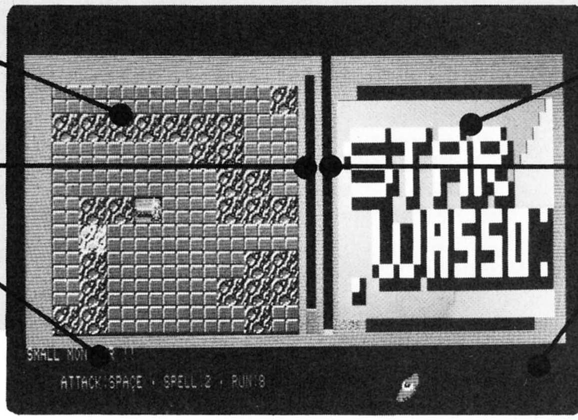
『STAR WASSO』のプログラムリストは、LISTLOG340ページに掲載しました。

画面説明

メインウインドー
キミのいる場所と、その周囲の様子が表示される。グラフィックスセンスはなかなかだ

HIT POINT
ご存じヒットポイントが、棒グラフの形で表示される。0になったらオダブツなのだ

メッセージ
入手した情報や戦闘状況など、さまざまなメッセージが表示されるところ。注視してくれ



マップ
歩いたところのマップが書き込まれていく。ただしダンジョン内では働かないのだ

ENEMY HIT POINT
敵モンスターのヒットポイントも、棒グラフで表示される。よく見て作戦を立てておくれ

モンスター
敵モンスターの姿が表示される。なぜか一ツ目が多いのだ

⬇地上画面。くまなく歩き回って、いろんな情報を集めまくろう。ダンジョンへの入り方もわかるハズ。

留めるのじゃ！」

キミはこの若者となって、宇宙の覇王ローバンを倒さねばならぬというわけ。こうしてゲームはスタートする。

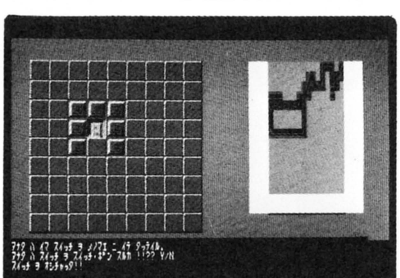
歩き回って情報収集 探求心は旺盛に

プログラムを走らせるとタイトル画面が表示される。ここでスペースキーを押そう。画面が切り換わり、そこはもうスターワッソの世界、いよいよキミの戦いの日々が始まるのだ。

このゲームは、アドベンチャー色の濃いロールプレイングゲーム。特に、地上に敵は出てこない。地上では、ひたすら歩き回って、情報を収集し、ローバンのいる地下へ潜入する方法や、ローバンを倒すための秘策などを探ってほしい。ここで、しっかり情報を入手しておかないと、あとでとっても困ると思いますよ〜。



⬆タイトル画面。ここでスペースキーを押せばゲームスタートだ。健闘を祈っているぞ。



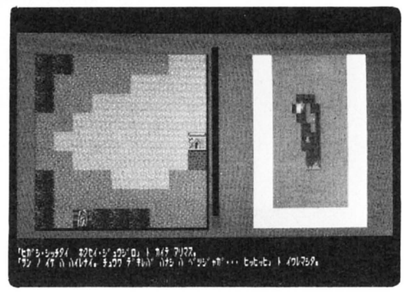
⬆基地までたどり着いたところ。ここには様々な仕掛けがある。見事に見抜いてくれ。

画面右側のウインドーには、歩いたところのマップが表示される。自分でマッピングする必要はないわけだ。その分しっかり歩き回って、しつこいようだが情報収集をガンバッテくださいね。

砂漠や森の中を歩くと、キミのヒットポイントは減る。0になればもちろんゲームオーバーだ。ヒットポイントは、平地を歩いていると徐々に回復するので、砂漠や森の中を探るときは、十分注意して、0にならないうちに平地へ戻れるように、気を配ろう。

地上をくまなく歩き回って、ダンジョンへの入り方がわかったら、いよいよ侵入開始といこう。ダンジョンは、地下6階におよんでいる。ここには、覇王ローバンに操られた、敵モンスターがいっぱい潜んでいる。キミはこれを1匹ずつ倒していかなければならないのだ。

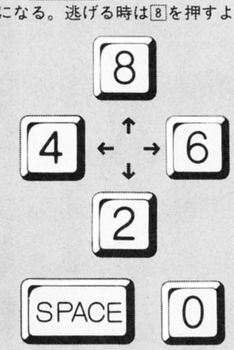
キミが使える武器は、剣とスペルの2種類。スペルのほうが威力があるが、これを使うと自分のヒットポイントも減るので注意が必要だ。敵モンスターのヒットポイントも画面に表示されるので、それと自分のヒットポイントを考慮に入れて、



2つの武器を使い分けていこう。自分のヒットポイントが低い時に、ヒットポイントが高いモンスターに出会った場合は、無理せず逃げよう。少し戻り、ヒットポイントが回復してから再挑戦するのだ。ただし、敵モンスターにつかまり、逃げられなくなる場合もあるから、十分気をつけてくれ。

操作方法

移動はおなじみ[2]、[4]、[6]、[8]。セーブ、ロードの時は[0]を押す。敵モンスターに遭遇した時は、[SPACE]で剣、[2]でスペルによる攻撃になる。逃げる時は[8]を押すように。



『STAR WASSO』のプログラムリストは、LISTLOG340ページに掲載しました。

登場モンスター



ダンジョンの中には、鍵のかかったトビラがいくつかある。開けるにはキーが必要だ。キーは、ダンジョンの奥の方にあるから、よく探そう。また、ダンジョン内部には強力な武器が隠されている。これがないと、倒せないモンスターがいるのだ。見つけにくいと思うが、何としても手に入れてくれ。辛抱強く、ねばった人には必ず道が開けるハズだ。

仕掛けを見破りローバンを倒すのだ

地下6階のダンジョンを見事クリアーすると、いよいよローバンの基地の中だ。ここはすでにコンピュータが設置されており、電磁バリアーなど、たくさんの仕掛けがほどこされている。それらをひとつひとつ突破していかな

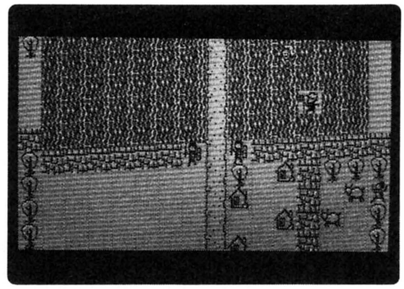


ければならない。これまた至難の連続だぞ。もちろんここでも敵モンスターは襲ってくる。ダンジョン内のより、強力なヤツが多いのだ。慎重に相対してください。

まだまだたくさんの秘密が隠されているスターワッソだけど、あとは、実際にプレイして自分で解き明かそう。最初にも書いたけど、このゲームでは、歩き回ることを面倒がってはいけないのだ。〝犬も歩けば……〟ではないが、人間歩くといいことがあるもんだ。探求心たっぷりに歩き回って、すべての謎を解き明かし、見事、宇宙の覇王ローバンを倒してほしい。

最後になったが、セーブはこまめに行なうように。テンキーの0を押せばロード、セーブモードになる。キャラクターが死んでから悔やむことなど、ないようにしてくれよ。

キミもこのスターワッソを打ち込んで、謎解きの魅力を存分に味わおう。



↑情緒あふれる画面が流れるエンディング。ローバンを倒せば、この画面が見られるのだぞ。

ゲームメイキング ワンポイント パワーアップ講座



今月の講師●ゲヱセン上野

今回から、このパワーアップ講座を開講することになりました。ソフコンの投稿作品を見て、それに即したワンポイントアドバイスを行ないたいと思います。んでもって、第1回めは私、ゲヱセン上野が担当します。みなさんよろしくね。

エ〜と、今回はエントリーNo.46、スター ワッソ PC-8801（SR以降）用を取り上げました。この作品、32×16ドットのキャラクターを、たてに9個、よこに9個、計81個ならべてマップを表示しています（画面左のメインウインドーのことだよー）。表示はBASICで行なっていますので、やはり速度の遅さが気になります。そこで、このマップの表示を、マシン語で行なう場合の考え方を、チョロチョロっとお話したいと思います。ターゲットマシンは、当然PC-8801シリーズですね。

まず、32×16ドットのキャラクター1個の表示を行なう方法ですが、次のような2つが考えられます。

①32×16ドットを1プレーンずつまとめて描いていく。つまり、B（ブルー）のプレーンに、ブルーのデータ64バイトを送った後バンクを切り換え、R(レッド）のプレーンにレッドのデータ64バイトを送る。同様にG（グリーン）にも64バイト送る、というやり方。

②1バイト描くごとに、プレーンを切り換えていく。つまり、Bに1バイトデータを送った後、バンクを切り換え、Rのデータ1バイトを送る。同様にGにも1バイト送る。これを64回繰り返すやり方。

ほかにも、横1ライン描くごとにプレーンを切り換えるなどの方法もありますが、基本的には上記2種類の考え方にまとめられるでしょう（PC-8801mkIISR以降の同時書き込みモードについては、ここでは触れません。また別な機会にね）。

①の方法は、B、R、Gと色が順に出てくるところが、見えてしまうという欠点はありますが、速度は速くなります。プレーンを切り換える手間が省けるからです。特にスピードを速くしたい人は、この方法がよいでしょう。

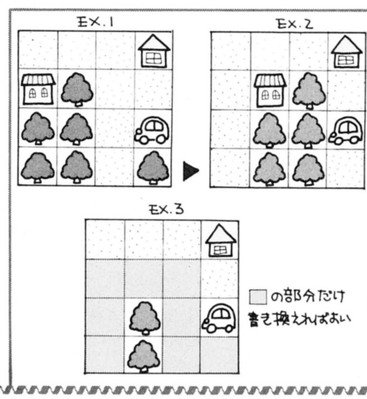
あと、ちょっと高度なやり方ですが、以前、某、てくのぽりす誌に、ランダムハウスの森田和郎さんが書いていた記事で、キャラデータを2バイトずつ扱うという方法があります。SP（スタックポインタ）をキャラデータのところにもってきて、〝POP DE〟かなんかで2バイトずつ取り込み、それを各プレーンに描いていくというもの。この方法は、重ね合わせを考慮しなければほんとに速い。できる人はやってみてください。

キャラクター1個を書き込むルーチンができたら、次は、それをどう並べていくか、です。この時、考えてもらいたいのは、〝いかに余計なものを描かせないですませるか〟ということです。

EX.1を見てください。これをEX.2に書き換えるものとします。普通に考えれば、「てやんでい、上から全部描いちまえ」となるわけですが、それでは無駄だらけ。よ〜く考えれば、EX.3の部分だけ書き換えればすむということがわかるはずです。これは、いまでは消息不明となってしまった、『九龍の牙』を作りかけていたときに、ない頭をジューサーにかけて編み出したものです。が、おそらく、そのときすでに誰かさんはやっていたでしょうねぇ。まぁ、いいんだけど。

もちろん、多くのキャラクターを書き換えなければならない場合や、書き換える面数があまりにも多く、1画面、1画面、細かい操作ができない場合などには、使えないのですけどね。

どのルーチンも、〝汎用性を重視するか、速さを追求するか〟、よりよい方を選んで、プログラムしましょうね。



「STAR WASSO」のプログラムリストは、LISTLOG340ページに掲載しました。

3rd PRIZE

エントリーNo. 47 X1シリーズ

プクプク

Puku♡Puku

キャラクターが自慢のパズルゲームだ!



アクションゲームにはちょっと飽きた、アドベンチャーやRPGの複雑さもうっとうしい。そんなキミにおススメするのは、パズルゲーム"プクプク"だ。ボリューム満点の全15ステージをかわいいキャラが盛り上げてくれるぜ。

恋人ポンを探し出せ! 愛のためには体を張ろう

近ごろ頭を使うゲームをしてないなあ、とボヤいている人、いないかな? この"プクプク"は、そんな人におすすめしたいパズルゲームだ。普段はアクションゲームばかりやってる人も、たまにはこうしたパズルもので頭をリフレッシュしてみるのも悪くないぞ。

主人公のプクプクは、プクポン島に住むいたずら坊主。プクポンは、小さいながらも、平和な島だった。

ところがある日、プクポン島の近くにあるペパポン島を本拠地にしている海賊たちが、宝物を海に落としてしまった、とゆーウワサが島中を駆け巡った。すわ一大事、とばかりに人々は宝物を探し求めて海に潜ったけど、宝物は出てこない。いつもは静かな島も、上を下への大騒ぎ。

まわりの騒ぎをよそに、プクプクは悲しみに包まれていた。恋人のポンが、宝物を探しにいったきり、戻ってこないのだ。どうする、プクプク? ここで彼女を助けなければ、キミのオトコがすたるとゆーもの。勇気を出して、ポンを探しにいこう!

というわけで、恋人探しのために、単身プクプクは海に潜る。でも、プクプクの体は風船みたいにフワフワしてるから、アレー(おもり)を使わないと沈まない。アレーをうまく利用して、画面に出ている水の泡を全部取ろう。すると海賊が落とした宝物――黄金の人形が現われるから、それを取って1面クリアーだ。

ゲームは全15ステージ。中には敵がウロウロしたり、ブロックやドアが行く手をはばむステージもある。そんなときは、もりやつるはし、鍵、といったアイテムを駆使してがんばろう。

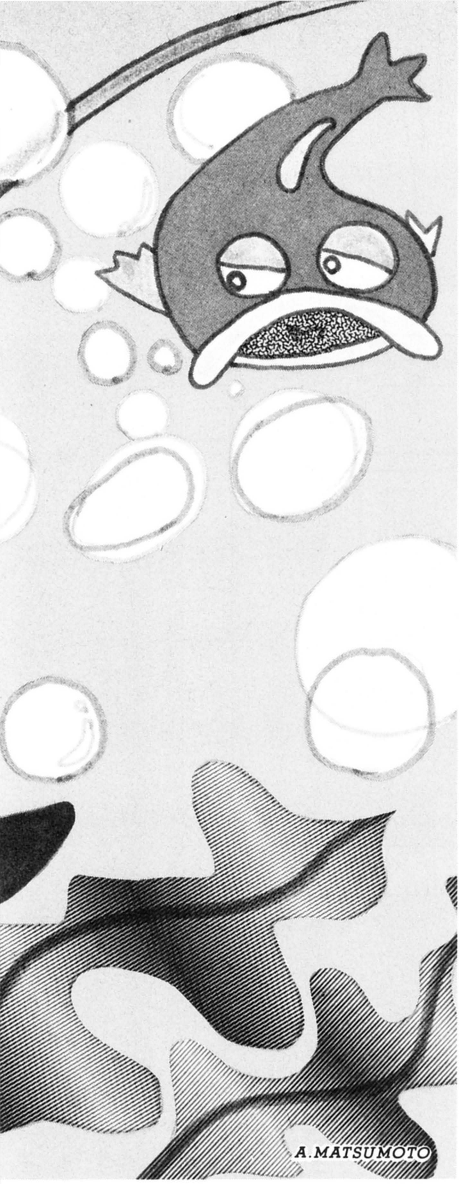
アイテムには、つるはし、鍵、薬、



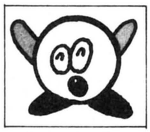
素直なゲーム作りで、好感度100パーセント

何というか、アイデアをそのままゲームにしたカンジで、とても素直なゲームに仕上がっている点に好感が持てます。変に意地悪いところはないし、でも、パズルの部分はしっかりとツボを押さえてある。いいなあ、好きだなあ、こーゆーの。今のままでも十分遊べるけど、コンストラクションがあればもっとよかったね。　(渡辺)

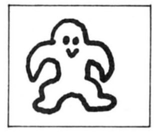
『Puku Puku』のプログラムリストは、LISTLOG373ページに掲載しました。



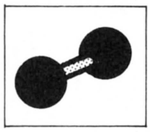
登場キャラ大集合だ!



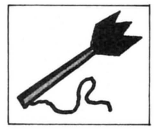
プクプク。このゲームの主人公だ。名前のとおり、何となくプクプクしててかわいいね。



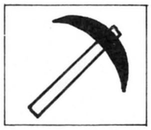
黄金の人形。泡を全部取ったあとに現われる。出現位置を覚えておかないとあとがツライ。



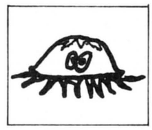
アレー（おもり）。水中に沈みたいときに使う。浮かび上がりたいときは SPACE で捨てる。



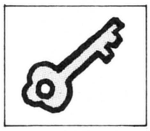
もり。敵とぶつかっても死ななくなる、ありがたいアイテム。面クリアー後も効力が残る。



つるはし。これを取ると、2キーでプクプクの真下のブロックを崩せるようになるのだ。



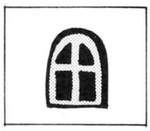
クラゴン。クラゲの姿を借りた敵キャラだ。攻撃はしてこない。動き方をよく観察しよう。



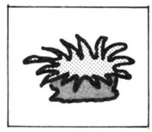
鍵。ドアを開けるのに利用する。ドア１つにつき鍵は１個。たまにダミーが混ざっている。



タコベー。８本足をからませながら、プクプクに近づいてくる。うまくかわすのがポイント。



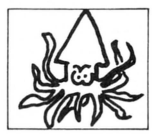
ドア。横や下から開けたいときは鍵が必要だけど、上からのときは鍵がなくても大丈夫。



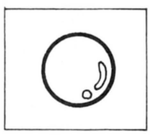
イソギンチャク、通称ギンチャク。ゲーム中盤から登場する、無愛想だけど憎めないヤツ。



クスリ。これを取ると、何かいいことが起きるらしい。が、ときにはトラップとなることも。



イカちゃん。おなじみのスルメイカそのままの姿で出演している。ユーモラスな敵だ。



泡。各ステージとも画面上の泡を取ることが先決問題だ。このために苦労しちゃうのよね。



ヒトデーはヒトデのお化け。ピンクの体が派手な印象。敵に対しては、心を静めて臨もうね。

もりの４つがある。それぞれのアイテムの効能については、上記のイラストを参照してほしい。アイテムを取る際に注意することは、同じものは続けて取っても、１回分しか使えない。たとえばドアが２つ、鍵が２個あるからといって、鍵を続けて取っても、ドアは１つしか開けられないのだ。だから、同じアイテムが複数個あるときは、きちんと考えないとダメね。

ただし、もりだけは、プクプクが死んでしまうか、次のステージへ行くまで使える。もりを取ると敵とぶつかっても死ななくなるから、敵がたくさんいて、かつ、もりの置いてあるステージでは、可能なかぎりもりを取っておいたほうがおトク。

〝プクプク〟の舞台は、すべて海中だ。アレーを取らないと底に沈めないし、浮き上がりたいときはアレーを捨てる、という特殊な条件を、早めに会得するのが、〝プクプク〟攻略のコツ。キャラクターがかわいいからといって、あなどっていると痛い目にあうぞ。全15ステージというボリュームは、頭の中で考えているほど、なまやさしいものではないのだ。心してかかろう。

使用するキー

4 ← → 6

SPACE ゲームスタート。ステージ１から始められるのだ。

G ギブアップ。プクプクがひとり減るから、間違えたときに使おう。

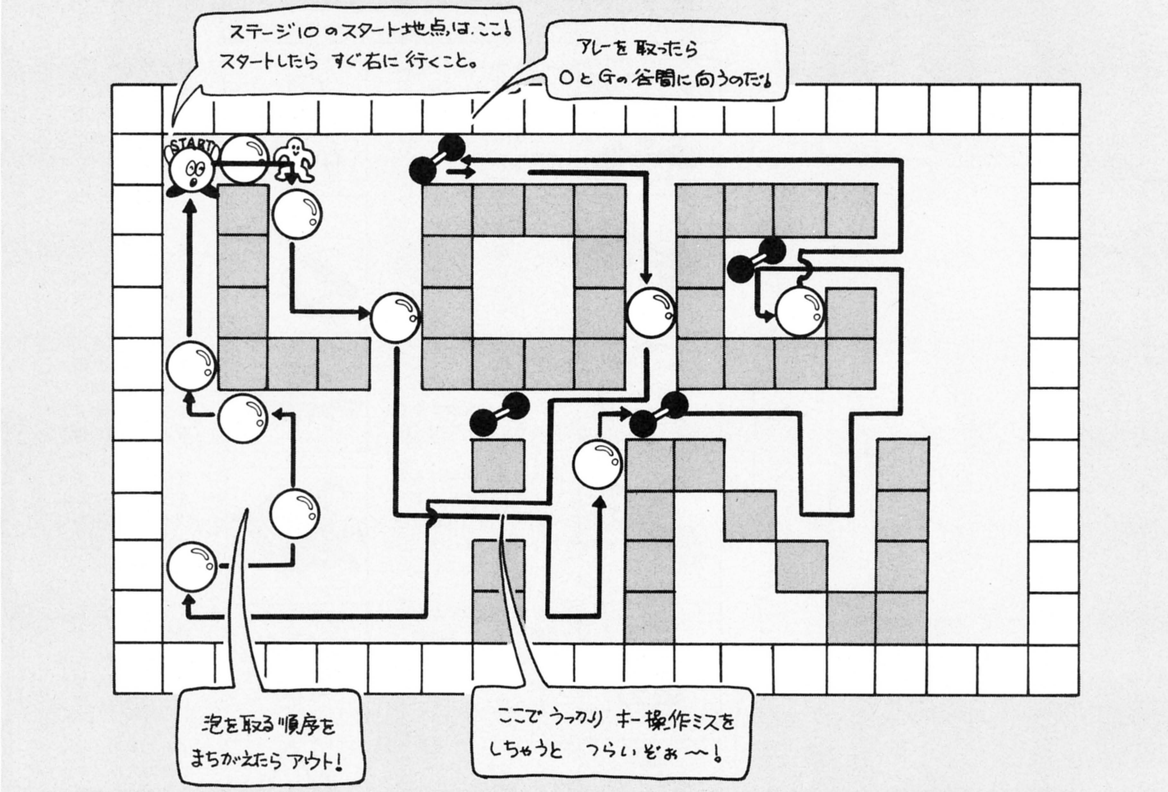
2 プクプクの真下のブロックを崩す。つるはしを持ってるときだけ有効。

ESC ステージ選択。オープニング画面で押してください。

C 最後にプクプクの死んだステージから始められる。小文字で入力。

『Puku Puku』のプログラムリストは、LISTLOG373ページに掲載しました。

ステージ10の攻略法だっ!



何はなくとも根気が大事。ゆっくり気長に遊んでね

はい、お待たせ。それでは"プクプク"攻略テクニックを教えちゃおう。

まず気をつけることは、このゲームの舞台設定は水の中だということ。画面上方は水面近くで、画面下方は海の底だ。だからプクプクを上に移動させるということは、プクプクの体を浮かせることになる。反対に下に移動させるのは、プクプクを水中に沈めることなのだ。この法則をしっかり頭にたたきこんでおくのが大事。浮かび上がりたいときは[SPACE]でアレーを捨てる。底に潜りたいときはアレーを取って沈んでいく。アレーの使い方の基本を、マスターすること。

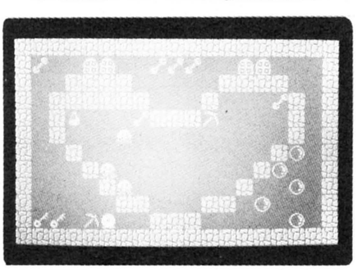
次に、アイテムの使い道をきちんと把握しておく。前にも書いたけど、同じものを2個、3個と続けて取っても1回分しか使えない。また、ほとんどのものは1回使うとなくなってしまう。つるはしや鍵を使わないとクリアーできないステージは、ちゃんと手順を考えながら取っていかないと、すぐに行き詰まっちゃうぞ。

アイテムを取ることだけでなく、泡を取る手順も考えないとダメ。順序だてでやっていかないと、アイテムも泡も取れない、なんてことになってしまう。泡を取るときは、アレーを捨てると浮かび上がるプクプクの性質を利用するのも忘れずに。

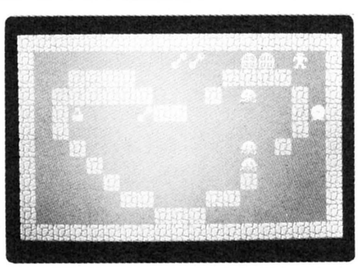
敵がウロウロしているステージでは、あわてず騒がず、あまり動き回らないほうが賢明だ。敵はこちらから飛び込まないかぎり、向かってくることはまず、ない。全体的に敵のことは気にしなくていいようになっているので、振り回されないようにしよう。

万が一、敵に囲まれてしまったら、あせって逃げようとしないで、しばらくじっとガマンする。そのうちに敵の

泡を取ると人形が……



⬆とにかく画面に出ている泡を全部取る。これが第一の条件。根気よくやってね。



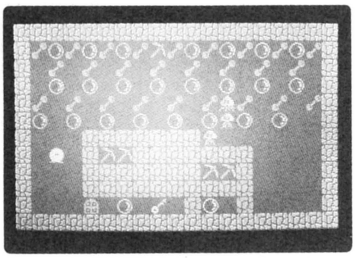
⬆泡を取り終えると、黄金の人形が。これを取ればステージクリアーだ。おめでとう。

『Puku Puku』のプログラムリストは、LISTLOG373ページに掲載しました。

ほうで逃げ道を開けてくれるから、そこから出ればいいのだ。時間制限がない分、ここいちばんのこらえどころでは、思いきりこらえること。

15ステージの中には、愉快で楽しい面がたくさんある。LOGINの文字でできているステージ10や、ENDで締めくくっている最終ステージなどは、思わず微笑んでしまうね。

もちろんステージ１から順番にクリアーしていってもらいたいけど、世の中そんなに甘くない。どーしても先のステージにたどり着けないという人のために、ESCキーで好きなステージから始められるようになっている。全然解けなくて、堪忍袋の緒が切れた、とゆーような場合は、無理してガマンせずに、バシバシ利用してほしい。



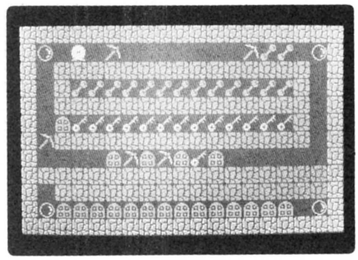
⬆プクプクもかわいいけど、敵キャラもかわいいの。これはイカちゃんのいる海。

何はともあれ、こうしたゲームは根気と思考力が大切。行き詰まりそうになったら、お茶でも飲んで、頭の中をほぐしながらプレイしよう。

最終ステージのステージ15をクリアーすると、勝者だけに許された、お楽しみのシーンがある。見ているだけでうれしくなるようなかわいらしさで、ぜひとも多くの人に見てもらいたいな。〝プクプク〟の魅力が、このシーンに収束されているんだ。

ゲームアイデア自体もいいけれど、キャラクターの愛らしさにも一見の価値あり。とかく単調になりがちなパズルゲームも、キャラクターのよし悪しで魅力的なものになる、という見本だ。何ともいえないほんわかムードで、プレイしてる人をユッタリとした気分にさせてくれる。

とはいっても、パズル部分は結構凝ってるから、ほんわかムード以外の、パズルゲームならではの醍醐味も味わえるのだ。ステージクリアーごとに、「これはこうして、ああなって……」と頭を悩ますのは〝プクプク〟の場合も同じ。かわいらしさばかりに目を奪われないで、しっかりと取り組むように。



⬆アイテムがたくさん置いてあるステージでは、必要なものを見極めることが大事だ。

最後に、もうひとつアドバイス。泡を全部取ったあとのことも考えないと、ステージクリアーは難しい。泡は取っても黄金の人形を取らなければ、何の意味もなくなってしまう。人形がどこに現われるのかは泡を取ってみないとわからない。各ステージとも、一度は失敗してみるのがテかもね。せっかくの苦労がすべて水の泡、なんてことにならないよう、がんばってちょーだい。

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう!

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 賞金30万円+パッケージ販売

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、毎月３本のオリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれ18本のエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、１月号、７月号の誌上で発表いたします（第３回の選考発表は'87年７月号誌上になります)。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、最優秀賞、優秀賞として表彰いたします（該当作なしのときもあります)。最優秀賞を受賞したプログラム、優秀賞を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

ログインソフトウエアコンテスト 募集要項

●**応募部門**……Ⓐゲームプログラム部門
Ⓑゲームシナリオ部門

●**応募条件**……未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載およびテープログイン、パッケージとして販売できるものに限ります。入選者は(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断わりいたします。

●**応募方法**……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。
②ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金および印税の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人、名義人の住所）を明記したもの。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、電話番号も明記してください。

●**賞金**……エントリーされたかたには、賞金をさしあげます。

●グランプリ……賞金30万円
●2ND PRIZE……賞金20万円
●3RD PRIZE……賞金10万円

また、すべての受賞作品に対して、月刊テープログインの印税が支払われます。

コンテスト最優秀賞、優秀賞の一部（１月号、７月号で決定）は、パッケージ化の対象となります。その際は、パッケージの印税(当社規定)をお支払いいたします。

●宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
『ログイン ソフトウエア コンテスト』係

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。

『Puku Puku』のプログラムリストは、LISTLOG373ページに掲載しました。

LISTLOG

リストログだ。今月もおもしろーいプログラムをバッチリそろえたから、打ち込んで遊んでみよう。

さて、そのラインナップはというと、話題のニューマシンX68000のスプライトエディタ、標準BASICによるパソコン雑誌創刊シミュレーション2、そしてソフコンのSARNUS(MSX)、STAR WASSO(PC-8801)、Puku Puku(X1)の計5本。それぞれ力作なのだ。

なお、パソシミュ2は、PC-9801、PC-8801、FM-7、X1の4機種で動作を確認しているので、これらのマシンのユーザーは全員打ち込んで遊ぶべきだぞ。

X68000
X68000スプライトエディタ

X68000が買えた人、オメデトウ。では、ログイン特製の〝スプライトエディタ〟を打ち込んでみよー。

まず、マニュアルをよく読んで、本体についてきたBASICを立ち上げよう。あとは、リストを打ち込めばいいだけだ。ディスクへのセーブは、

SAVE〝ファイル名.BAS〟[RETURN]

でバッチリOK。

プログラムの走らせ方も簡単。プログラムをロードして、

RUN [RETURN]

とすれば、ちゃんと動くはずだ。

リスト2の〝サンプルプログラム〟もBASICだから、打ち込んで、

SAVE〝ファイル名.BAS〟[RETURN]

でセーブし、実行方法は上と同様に、

RUN [RETURN] だ。

●リスト1　スプライトエディタ

```
 100 /*LOGiN by y.takahashi 1987.3.6
 500 dim col(15,15)={0,0,&H3E,&H7C0,&H7FE,&HF800,
&HF83E,&HFFC0,&H43E
 510 ,&H803E,&H7E0,&H87C0,&HF820,&HFC00,&H7BDF,&H
FFFF}
 520 dim dummy2(255),sp(3)={0,1,2,3}
 530 dim char sprite(32895),dummy(256),mask(3,255
),masktbl(3)
 532 dim char sp0(255),sp1(255),sp2(255),sp3(255)
,sp4(255),sp5(255),sp6(255),sp7(255)
 533 dim char sp8(255),sp9(255),sp10(255),sp11(25
5),sp12(255),sp13(255),sp14(255),sp15(255)
 534 dim char spd1(255),amp(3),ac
 540 dim str menuname$(15)[256]={"作業内容選択","
編集画面消去","編集画面塗りつぶし"
 550   ,"編集データ格納","編集データ呼出し","アニ
メーション","ｶﾗｰﾃｰﾌﾞﾙ変更  [+] [-]"
 555   ,"パレットテーブル保存","パレットテーブル
呼出し","作成データ保存"
 556   ,"作成データ呼出し","終了",""}
 560 int x,y,dx,dy,co=15,dco=15,cotbl,rco,rdco,rg
bcursor,bd,rd,gd,bi,ri,gi
 570 int icolor,bcolor,rcolor,gcolor,rp
 580 int msx,msy,msb,mss,menu,endmark,allsp,mssp,
mssp2
 590 str k$[20],i$[20],kakunin[30]="本当に実行し
ますか?"
 700 for i=0 to 15
 710 spd1(i)=15:spd1(240+i)=15
 720 next
 730 for i=16 to 239
 740 if (i mod 16=0) or (i mod 16=15) then spd1(i
)=15
 750 next
 1040 msint():msoff():gamen()
 1060 initsp()
 1100 cocursor():mson():seibun():nocolor():rgbbar(
):menu1()
 1110 repeat
 1120 inkeymouse()
 1130 until endmark=1
 1290 width 96:end
 2210 func filename()
 2220 for k=0 to 7
 2230 locate 38,19+k:print space$(26);
 2240 next
 2250 repeat
 2260 locate 38,20:print"ﾌｧｲﾙ名を入力して下さい。"
 2270 locate 38,21,1:input "8文字以内";k$
 2280 ac=asc(left$(k$,1)):k=isalpha(ac)
 2290 until k=-1
 2300 k$=left$(k$+"        ",8):locate 0,0,0
 2310 endfunc
 2410 func amend()
 2420 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy)
 2430 if msb<>0 then endmark=255
 2440 endfunc
 2510 func initsp()
 2520 sp_off(0,127):sp_disp(1)
 2530 sp_def(0,spd1):sp_color(15,&H7C0)
 2540 endfunc
 2610 func yesno()
 2620 locate 38,22:print" 【は  い】or【いいえ】"
 2624 msb=0
 2626 while msb=0
 2630 msstat(msx,msy,msb,mss)
 2640 endwhile
 2650 mspos(msx,msy):msb=0:i=0:if msx<400 then i=1
 2660 endfunc
 2710 func editend()
 2720 textcls():locate 38,18:print menuname$(12)
 2730 locate 38,20:print kakunin
 2740 yesno()
 2750 if i=1 then {
 2752 msoff()
 2754 for i=0 to 15
 2756 contrast(15-i)
 2758 for j=0 to 500:next
 2759 next:endmark=1 }
 2770 if i=0 then textcls():menu1()
 2780 endfunc
 3010 func menu1()
 3020 locate 38,18:print menuname$(0)
 3030 j=19:for i=menu*6+1 to menu*6+6
 3040 if i<>12 then locate 38,j:print "◎";menunam
e$(i)
 3050 j=j+1
 3060 next
 3070 locate 38,25:if menu=0 then print"▼次のメニ
ューへ進む";
 3080 if menu=1 then print"▲前のメニューへ戻る";
 3100 endfunc
 3210 func wait()
 3220 for k=0 to 250:next
 3230 endfunc
 3260 func wait2()
 3270 for k=0 to 1000:next
 3280 endfunc
 3310 func spno()
 3320 for i=0 to 15
```

```
 3330 locate 35,i
 3340 print right$("0"+hex$(i*8),2)
 3350 next
 3360 locate 38,16
 3370 for i=0 to 7
 3380 print str$(i);" ";
 3390 next
 3400 endfunc
 3460 func spedit()
 3470 mssp=(msx-300) ¥ 16+(msy ¥ 16)*8
 3480 locate 54,0:print "ｽﾌﾟﾗｲﾄﾁｪｯｸ"
 3490 locate 54,1:print " No.=&h";right$("00"+hex$
(mssp),2)
 3500 locate 54,2:print "      (";right$("00"+str$(
mssp),3);")"
 3510 locate 54,3:print "color"
 3520 locate 54,4:print " table=";right$("0"+str$(
sprite(mssp*257+256)),2);
 3560 endfunc
 4005 func cocursor()
 4010 line(dco*20+10,480,dco*20+5,489,0):line(dco*
20+5,489,dco*20+15,489,0)
 4020 line(dco*20+15,489,dco*20+10,480,0)
 4030 line(co*20+10,480,co*20+5,489,65535):line(co
*20+5,489,co*20+15,489,65535)
 4040 line(co*20+15,489,co*20+10,480,65535)
 4050 dco=co
 4060 endfunc
 4102 func setcolor()
 4110 fill(x*8+1,y*8+1,x*8+7,y*8+7,col(cotbl,co))
 4120 pset(48+x,316+y,col(cotbl,co))
 4130 fill(160+x*2,300+y*2,161+x*2,301+y*2,col(cot
bl,co))
 4132 i=x ¥ 16:j=y ¥ 16:mask(i*2+j,(x-i*16)+(y-j*1
6)*16)=co
 4140 if co=0 then toumei()
 4150 endfunc
 4205 func seibun()
 4210 icolor=col(cotbl,co) and 1:gi=icolor:ri=icol
or:bi=icolor
 4220 gcolor=((col(cotbl,co) and &HF800)/2048):gd=
gcolor*2+icolor
 4230 rcolor=((col(cotbl,co) and &H7C0)/64)  :rd=r
color*2+icolor
 4240 bcolor=((col(cotbl,co) and &H3F)/2)     :bd=
bcolor*2+icolor
 4250 endfunc
 4305 func rgbbar()
 4310 line(bd*4+11,378,bd*4+9,373,65535):line(bd*4
+9,373,bd*4+14,373,65535)
 4320 line(bd*4+14,373,bd*4+12,378,65535)
 4330 line(rd*4+11,403,rd*4+9,398,65535):line(rd*4
+9,398,rd*4+14,398,65535)
 4340 line(rd*4+14,398,rd*4+12,403,65535)
 4350 line(gd*4+11,428,gd*4+9,423,65535):line(gd*4
+9,423,gd*4+14,423,65535)
 4360 line(gd*4+14,423,gd*4+12,428,65535)
 4370 endfunc
 4401 func rgbbar2()
 4402 if rgbcursor=0 then fill(0,378,266,373,0):bd
=bcolor*2+bi
 4404 if rgbcursor=1 then fill(0,403,266,398,0):rd
=rcolor*2+ri
 4406 if rgbcursor=2 then fill(0,428,266,423,0):gd
=gcolor*2+gi
 4410 i=65535:if rgbcursor=0 then i=&H3E
 4412 line(bd*4+11,378,bd*4+9,373,i):line(bd*4+9,3
73,bd*4+14,373,i)
 4420 line(bd*4+14,373,bd*4+12,378,i)
 4430 i=65535:if rgbcursor=1 then i=&H7C0
 4432 line(rd*4+11,403,rd*4+9,398,i):line(rd*4+9,3
98,rd*4+14,398,i)
 4440 line(rd*4+14,398,rd*4+12,403,i)
 4450 i=65535:if rgbcursor=2 then i=&HF800
 4452 line(gd*4+11,428,gd*4+9,423,i):line(gd*4+9,4
23,gd*4+14,423,i)
 4460 line(gd*4+14,423,gd*4+12,428,i)
 4470 endfunc
 4502 func boxfill()
 4504 textcls():locate 38,18:print menuname$(2);
 4506 if co<>0 then endmark=255
 4507 repeat
 4508 locate 38,20:print "塗りつぶす編集画面を"
 4509 locate 48,21:print "指定して下さい。"
 4510 locate 48,24:print " 【中  止】"
 4511 select():textcls2():if i<>4 then maskpaint1(
)
 4512 if i=0 then {
 4516 fill(0,0,127,127,col(cotbl,co)):fill(48,316,
48+15,316+15,col(cotbl,co)):fill(160,300,160+31,30
0+31,col(cotbl,co))
 4517 edbox0() }
```

```
 4520 if i=1 then {
 4522 fill(0,128,127,255,col(cotbl,co)):fill(48,33
2,48+15,332+15,col(cotbl,co)):fill(160,332,160+31,
332+31,col(cotbl,co))
 4523 edbox1() }
 4530 if i=2 then {
 4532 fill(128,0,255,127,col(cotbl,co)):fill(64,31
6,64+15,316+15,col(cotbl,co)):fill(192,300,192+31,
300+31,col(cotbl,co))
 4533 edbox2() }
 4540 if i=3 then {
 4542 fill(128,128,255,255,col(cotbl,co)):fill(64,
332,64+15,332+15,col(cotbl,co)):fill(192,332,192+3
1,332+31,col(cotbl,co))
 4543 edbox3() }
 4545 until i=4
 4550 endmark=0:textcls():menu1()
 4560 endfunc
 4610 func maskinit1()
 4620 for j=0 to 255:mask(i,j)=0:next
 4630 endfunc
 4652 func toumei()
 4660 box(x*8+1,y*8+1,x*8+7,y*8+7,&H7C0)
 4670 i=x ¥ 16:j=y ¥ 16:mask(i*2+j,(x-i*16)+(y-j*1
6)*16)=0
 4682 pset(48+x,316+y,0)
 4684 fill(160+x*2,300+y*2,161+x*2,301+y*2,0)
 4690 endfunc
 4710 func maskpaint1()
 4720 for j=0 to 255:mask(i,j)=co:next
 4730 endfunc
 4802 func edcls()
 4804 textcls():locate 38,18:print menuname$(1);
 4806 repeat
 4808 locate 38,20:print "消去する編集画面を"
 4810 locate 48,21:print "指定して下さい。"
 4811 locate 48,24:print " 【中  止】"
 4812 select():textcls2():if i<>4 then maskinit1()
 4814 if i=0 then {
 4816 fill(0,0,127,127,0):fill(48,316,48+15,316+15
,0):fill(160,300,160+31,300+31,0)
 4817 edbox0() }
 4820 if i=1 then {
 4822 fill(0,128,127,255,0):fill(48,332,48+15,332+
15,0):fill(160,332,160+31,332+31,0)
 4823 edbox1() }
 4830 if i=2 then {
 4832 fill(128,0,255,127,0):fill(64,316,64+15,316+
15,0):fill(192,300,192+31,300+31,0)
 4833 edbox2() }
 4840 if i=3 then {
 4842 fill(128,128,255,255,0):fill(64,332,64+15,33
2+15,0):fill(192,332,192+31,332+31,0)
 4843 edbox3() }
 4845 until i=4
 4850 textcls():menu1()
 4860 endfunc
 4902 func textcls()
 4910 for i=0 to 8
 4920 locate 38,18+i:print space$(26);
 4930 next
 4940 endfunc
 4955 func textcls2()
 4960 for k=0 to 7
 4965 locate 38,19+k:print space$(26);
 4970 next
 4975 locate 38,20:print "作業中です。"
 4980 endfunc
 5010 func selectsp()
 5020 msb=0:mss=1
 5030 while msb=0
 5040 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy)
 5050 if msx>299 and msx<428 and msy>=0 and msy<25
6 then spedit():mss=1
 5060 endwhile
 5070 endfunc
 5210 func select()
 5220 msb=0
 5230 repeat
 5240 while msb=0
 5250 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy)
 5260 if msx>299 and msx<428 and msy>=0 and msy<25
6 then spedit()
 5270 endwhile
 5280 msb=0:i=999
 5290 if msx>-1  and msx<128 and msy>-1  and msy<1
28 then i=0:box(0,0,128,128,0)
 5300 if msx>-1  and msx<128 and msy>127 and msy<2
56 then i=1:box(0,128,128,256,0)
 5310 if msx>127 and msx<256 and msy>-1  and msy<1
28 then i=2:box(128,0,256,128,0)
 5320 if msx>127 and msx<256 and msy>127 and msy<2
```

```
56 then i=3:box(128,128,256,256,0)
 5330 if msx>401 and msx<462 and msy>384 and msy<4
02 then i=4
 5340 until i<>999
 5350 msb=0
 5360 endfunc
 5410 func colordisp()
 5420 for i=0 to 15
 5430 fill(i*20,450,i*20+19,479,col(cotbl,i)):next
 5450 for i=0 to 15
 5460 box(i*20,450,i*20+20,479,65535):next
 5480 endfunc
 5500 func nocolor()
 5510 locate 38,27:print space$(32)
 5520 locate 41,28:print space$(20)
 5530 locate 41,29:print space$(20)
 5540 locate 41,30:print space$(20);
 5550 locate 38,27:print "Table No.=";cotbl;"Color
=";col(cotbl,co)
 5560 locate 41,28:print "Blue =";(bcolor+icolor)*
3.125#;"%"
 5570 locate 41,29:print "Red  =";(rcolor+icolor)*
3.125#;"%"
 5580 locate 41,30:print "Green=";(gcolor+icolor)*
3.125#;"%";
 5590 endfunc
 6010 func gamen()
 6020 width 96:screen 1,3,1,1:console ,,0:locate 0
,0,0
 6030 edbox()
 6040 for i=0 to 32
 6050 line(261,i*8,264,i*8,65535)
 6060 if i mod 8=0 then line(258,i*8,264,i*8,&H7C0
)
 6070 next
 6080 for i=0 to 32
 6090 line(i*8,264,i*8,268,65535)
 6100 if i mod 8=0 then line(i*8,264,i*8,268,&H7C0
)
 6110 next
 6120 for i=0 to 63
 6130 fill(i*4+10,380,i*4+13,389,i)
 6140 next
 6150 c=0
 6160 for i=0 to 63
 6170 j=c*64+(i mod 2)
 6180 fill(i*4+10,405,i*4+13,414,j)
 6190 if i mod 2=1 then c=c+1
 6200 next
 6210 c=0
 6220 for i=0 to 63
 6230 j=c*2048+(i mod 2)
 6240 fill(i*4+10,430,i*4+13,439,j)
 6250 if i mod 2=1 then c=c+1
 6260 next
 6270 box(9,379,266,390,65535)
 6280 box(9,404,266,415,65535)
 6290 box(9,429,266,440,65535)
 6300 colordisp()
 6360 box(159,299,224,364,65535)
 6370 box(47,315,80,348,65535)
 6380 for i=0 to 15
 6390 for j=0 to 7
 6400 box(300+j*16,i*16,300+j*16+15,i*16+15,65535)
 6410 next:next
 6430 box(302,284,506,420,65535)
 6440 box(300,280,508,424,65535)
 6445 spno()
 6450 endfunc
 6560 func edbox()
 6565 if endmark<>255 then {
 6570 for i=0 to 31
 6580 line(0,i*8+1,256,i*8+1,&H7C0):line(0,i*8+7,2
56,i*8+7,&H7C0)
 6590 next
 6600 for i=0 to 31
 6610 line(i*8+1,0,i*8+1,256,&H7C0):line(i*8+7,0,i
*8+7,256,&H7C0):next }
 6630 for i=0 to 32
 6640 line(0,i*8,256,i*8,65535):next
 6660 for i=0 to 32
 6670 line(i*8,0,i*8,256,65535):next
 6682 line(1,128,255,128,&H7C0):line(128,1,128,255
,&H7C0)
 6690 endfunc
 6910 func msint()
 6920 mouse(0)
 6930 msarea(0,0,511,511)
 6940 endfunc
 6960 func mson()
 6970 mouse(1)
 6980 endfunc
 7010 func msoff()
 7020 mouse(2)
 7030 endfunc
 7110 func inkeymouse()
 7120 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy)
 7130 if msx<256 and msy<256 then msedit()
 7135 if msx>299 and msx<428 and msy>=0 and msy<25
6 then spedit()
 7140 if msx<320 and msy>449 and msb<>0 then mscol
orcursor()
 7150 if msx>10 and msx<266 and msy>374 and msy<44
5 and msb<>0 and co<>0 then msrgb2()
 7160 if msx>302 and msx<498 and msy>303 and msy<3
20 and msb<>0 and menu=0 then edcls()
 7170 if msx>302 and msx<498 and msy>319 and msy<3
36 and msb<>0 and menu=0 then boxfill()
 7180 if msx>302 and msx<498 and msy>335 and msy<3
52 and msb<>0 and menu=0 then storedata()
 7190 if msx>302 and msx<498 and msy>351 and msy<3
68 and msb<>0 and menu=0 then readdata()
 7200 if msx>302 and msx<498 and msy>367 and msy<3
84 and msb<>0 and menu=0 then anime()
 7210 if msx>302 and msx<460 and msy>383 and msy<4
00 and msb<>0 and menu=0 then changeco()
 7215 if msx>459 and msx<498 and msy>383 and msy<4
00 and msb<>0 and menu=0 then changeco2()
 7220 if msx>302 and msx<498 and msy>303 and msy<3
20 and msb<>0 and menu=1 then colorsave()
 7230 if msx>302 and msx<498 and msy>319 and msy<3
36 and msb<>0 and menu=1 then colorload()
 7240 if msx>302 and msx<498 and msy>335 and msy<3
52 and msb<>0 and menu=1 then datasave()
 7250 if msx>302 and msx<498 and msy>351 and msy<3
68 and msb<>0 and menu=1 then dataload()
 7260 if msx>302 and msx<498 and msy>367 and msy<3
84 and msb<>0 and menu=1 then editend()
 7300 if msx>302 and msx<498 and msy>399 and msy<4
16 and msb<>0 then {
 7310 menu=menu xor 1:textcls():menu1():msb=0 }
 7380 endfunc
 7510 func msedit()
 7520 x=msx ¥ 8
 7530 y=msy ¥ 8
 7540 locate 0,17:print "X=";x:locate 6,17:print "
Y=";y
 7550 if msb<>0 then setcolor()
 7570 endfunc
 7610 func mscolorcursor()
 7620 co=msx ¥ 20
 7630 cocursor()
 7640 fill(0,378,266,373,0):fill(0,403,266,398,0):
fill(0,428,266,423,0)
 7650 seibun():rgbbar():nocolor()
 7690 endfunc
 7710 func cosave()
 7720 fopen(i$,"c")
 7725 i=0
 7730 for j=0 to 15
 7735 for k=0 to 15
 7740 dummy2(i)=col(j,k)
 7745 i=i+1
 7750 next
 7755 next
 7760 fwrite(dummy2,256,0)
 7765 fclose(0)
 7770 endfunc
 7810 func coload()
 7820 fopen(i$,"r")
 7825 fread(dummy2,256,0)
 7830 i=0
 7835 for j=0 to 15
 7840 for k=0 to 15
 7845 col(j,k)=dummy2(i):i=i+1
 7850 next
 7855 next
 7860 fclose(0)
 7870 endfunc
 8010 func msrgb2()
 8020 i=(msx-10) ¥ 8:j=abs(((msx-10) mod 8)>3)
 8030 if msy<393 then rgbcursor=0
 8040 if msy>392 and msy<418 then rgbcursor=1
 8050 if msy>417 then rgbcursor=2
 8060 if rgbcursor=0 then fill(0,378,266,373,0):bc
olor=i:bi=j:bd=bcolor*2+bi
 8070 if rgbcursor=1 then fill(0,403,266,398,0):rc
olor=i:ri=j:rd=rcolor*2+ri
 8080 if rgbcursor=2 then fill(0,428,266,423,0):gc
olor=i:gi=j:gd=gcolor*2+gi
 8090 i=65535:if rgbcursor=0 then i=&H3E
 8100 line(bd*4+11,378,bd*4+9,373,i):line(bd*4+9,3
```

```
73,bd*4+14,373,i)
 8110 line(bd*4+14,373,bd*4+12,378,i)
 8120 i=65535:if rgbcursor=1 then i=&H7C0
 8130 line(rd*4+11,403,rd*4+9,398,i):line(rd*4+9,3
98,rd*4+14,398,i)
 8140 line(rd*4+14,398,rd*4+12,403,i)
 8150 i=65535:if rgbcursor=2 then i=&HF800
 8160 line(gd*4+11,428,gd*4+9,423,i):line(gd*4+9,4
23,gd*4+14,423,i)
 8190 line(gd*4+14,423,gd*4+12,428,i)
 8200 icolor=abs((bi+ri+gi)>1)
 8260 col(cotbl,co)=rgb(rcolor,gcolor,bcolor)+icol
or
 8270 fill(co*20+1,451,co*20+19,478,rgb(rcolor,gco
lor,bcolor)+icolor)
 8280 nocolor()
 8290 endfunc
 8310 func changeco()
 8320 color 11:locate 54,24:print"[+]";
 8330 cotbl=cotbl+1:if cotbl>15 then cotbl=0
 8340 colordisp()
 8350 color 3:locate 54,24:print"[+]";
 8360 seibun():nocolor()
 8370 endfunc
 8410 func changeco2()
 8420 color 11:locate 58,24:print"[-]";
 8430 cotbl=cotbl-1:if cotbl<0 then cotbl=15
 8440 colordisp()
 8450 color 3:locate 58,24:print"[-]";
 8460 seibun():nocolor()
 8470 endfunc
 8510 func colorsave()
 8520 textcls():locate 38,18:print menuname$(7)
 8530 locate 38,20:print kakunin
 8540 yesno():if i=0 then endmark=1
 8550 textcls():menu1():if endmark=1 then endmark=
0:i=0
 8570 if i<>0 then {
 8575 color 11:locate 38,19:print"◎";menuname$(7)
;
 8580 i$="b:color.dat"
 8590 cosave() }
 8680 color 3:locate 38,19:print"◎";menuname$(7);
 8690 endfunc
 8710 func colorload()
 8720 textcls():locate 38,18:print menuname$(8)
 8730 locate 38,20:print kakunin
 8740 yesno():if i=0 then endmark=1
 8750 textcls():menu1():if endmark=1 then endmark=
0:i=0
 8770 if i<>0 then {
 8775 color 11:locate 38,20:print"◎";menuname$(8)
;
 8780 i$="b:color.dat"
 8790 coload()
 8870 cotbl=0:colordisp()
 8880 color 3:nocolor() }
 8890 locate 38,20:print"◎";menuname$(8);
 8900 endfunc
 9010 func storedata()
 9020 textcls():locate 38,18:print menuname$(3)
 9025 repeat
 9030 locate 38,20:print "格納する編集画面を  "
 9040 locate 48,21:print "指定して下さい。"
 9045 locate 48,24:print " 【中  止】":mson()
 9050 select():if i=4 then j=999
 9052 while j<>999
 9053 color 2:locate 38,20:print "格納先の格納庫を
"
 9054 locate 48,21:print "指定して下さい。":color 3
 9056 selectsp():textcls2():msoff()
 9058 if mss=1 then {
 9060 x=300+(mssp mod 8)*16:y=(mssp ¥ 8)*16
 9070 locate 38+(mssp mod 8)*2,mssp ¥ 8:print "*"
 9080 for j=0 to 255
 9090 sprite(mssp*257+j)=mask(i,j)
 9100 next
 9105 sprite(mssp*257+256)=cotbl
 9110 for j= 0 to 255
 9120 pset(x+(j mod 16),y+(j ¥ 16),col(cotbl,sprit
e(mssp*257+j)))
 9130 next }
 9132 locate 38+(mssp mod 8)*2,mssp ¥ 8:print " "
 9133 endmark=255
 9134 if i=0 then edbox0()
 9135 if i=1 then edbox1()
 9136 if i=2 then edbox2()
 9137 if i=3 then edbox3()
 9138 endmark=0:j=999
 9140 endwhile
 9144 j=0
 9145 until i=4
 9150 textcls():menu1():msb=0
 9160 endfunc
 9210 func readdata()
 9220 textcls():locate 38,18:print menuname$(4)
 9225 repeat
 9230 locate 38,20:print "呼び出すｽﾌﾟﾗｲﾄｺｰﾄﾞを"
 9240 locate 48,21:print "指定して下さい。"
 9250 locate 48,24:print " 【中  止】":mson()
 9260 selectsp():if mss=0 then j=999:i=4
 9270 while j<>999
 9280 locate 38+(mssp mod 8)*2,mssp ¥ 8:print "*":
mssp2=mssp
 9290 color 2:locate 38,20:print "格納する編集画面
を  "
 9300 locate 48,21:print "指定して下さい。":color 3
 9310 select():textcls2():msoff()
 9315 if i<>4 then {
 9320 cotbl=sprite(mssp2*257+256):di=i
 9330 for k=0 to 255
 9340 x=(k mod 16)+(di ¥ 2)*16:y=(k ¥ 16)+(di mod
2)*16
 9350 co=sprite(mssp2*257+k):setcolor()
 9360 next
 9370 i=di }
 9375 locate 38+(mssp2 mod 8)*2,mssp2 ¥ 8:print "
"
 9376 endmark=255:cocursor()
 9378 if i=0 then edbox0()
 9379 if i=1 then edbox1()
 9380 if i=2 then edbox2()
 9381 if i=3 then edbox3()
 9382 endmark=0:j=999:colordisp():nocolor()
 9400 endwhile
 9405 j=0
 9410 until i=4
 9420 textcls():menu1():msb=0
 9430 endfunc
 9610 func datasave()
 9620 textcls():locate 38,18:print menuname$(9)
 9630 locate 38,20:print kakunin
 9640 yesno():if i=0 then goto 9890
 9650 locate 38,20:print "ﾌｧｲﾙ名を入力して下さい。
"
 9660 filename():textcls2()
 9690 fopen("b:"+k$+".dat","c"):fclose(0)
 9700 fopen("b:"+k$+".dat","w")
 9710 fwrite(sprite,32896,0)
 9780 fclose(0)
 9790 i$="b:"+k$+".col"
 9800 cosave()
 9890 textcls():menu1()
 9900 endfunc
 9920 func store2()
 9930 for i=0 to 127
 9940 x=300+(i mod 8)*16:y=(i ¥ 8)*16:cotbl=sprite
(i*257+256)
 9960 for k=0 to 255:pset(x+(k mod 16),y+(k ¥ 16),
col(cotbl,sprite(i*257+k))):next
 9980 next
 9990 endfunc
10010 func dataload()
10020 textcls():locate 38,18:print menuname$(10)
10030 locate 38,20:print kakunin
10040 yesno():if i=0 then goto 10300
10050 filename():textcls2()
10070 fopen("b:"+k$+".dat","r")
10080 fread(sprite,32896,0)
10090 fclose(0)
10100 i$="b:"+k$+".col"
10110 coload()
10120 store2():cotbl=0
10130 colordisp():seibun():nocolor()
10300 textcls():menu1()
10310 endfunc
10510 func readdata()
10520 textcls():locate 38,18:print menuname$(4)
10530 locate 38,20:print "呼び出すｽﾌﾟﾗｲﾄｺｰﾄﾞを"
10540 locate 48,21:print "指定して下さい。"
10550 locate 48,24:print " 【終  了】"
10560 inputsp():if i=999 then goto 10630
10570 cotbl=sprite(i*257+256):di=i:dj=j
10580 for k=0 to 255
10590 x=(k mod 16)+(dj ¥ 2)*16:y=(k ¥ 16)+(dj mod
2)*16
10600 co=sprite(di*257+k):setcolor()
10610 next
10620 spcodedisp():colordisp():nocolor():cocursor(
):goto 10560
10630 textcls():menu1():colordisp():nocolor()
10640 endfunc
```

```
10710 func edbox0()
10720 if endmark<>255 then { for j=0 to 15
10730 line(1,j*8+1,127,j*8+1,&H7C0):line(1,j*8+7,1
27,j*8+7,&H7C0)
10740 next
10750 for j=0 to 15
10760 line(j*8+1,1,j*8+1,127,&H7C0):line(j*8+7,1,j
*8+7,127,&H7C0)
10770 next }
10780 for j=0 to 16
10790 line(0,j*8,128,j*8,65535)
10800 next
10810 for j=0 to 16
10820 line(j*8,0,j*8,128,65535)
10830 next
10840 line(1,128,255,128,&H7C0):line(128,1,128,255
,&H7C0)
10850 endfunc
10910 func edbox1()
10920 if endmark<>255 then { for j=0 to 15
10930 line(1,128+j*8+1,127,128+j*8+1,&H7C0):line(1
,128+j*8+7,127,128+j*8+7,&H7C0)
10940 next
10950 for j=0 to 15
10960 line(j*8+1,128+1,j*8+1,128+127,&H7C0):line(j
*8+7,128+1,j*8+7,128+127,&H7C0)
10970 next }
10980 for j=0 to 16
10990 line(0,128+j*8,128,128+j*8,65535)
11000 next
11010 for j=0 to 16
11020 line(j*8,128+0,j*8,128+128,65535)
11030 next
11040 line(1,128,255,128,&H7C0):line(128,1,128,255
,&H7C0)
11050 endfunc
11110 func edbox2()
11120 if endmark<>255 then { for j=0 to 15
11130 line(128+1,j*8+1,128+127,j*8+1,&H7C0):line(1
28+1,j*8+7,128+127,j*8+7,&H7C0)
11140 next
11150 for j=0 to 15
11160 line(128+j*8+1,1,128+j*8+1,127,&H7C0):line(1
28+j*8+7,1,128+j*8+7,127,&H7C0)
11170 next }
11180 for j=0 to 16
11190 line(128+0,j*8,128+128,j*8,65535)
11200 next
11210 for j=0 to 16
11220 line(128+j*8,0,128+j*8,128,65535)
11230 next
11240 line(1,128,255,128,&H7C0):line(128,1,128,255
,&H7C0)
11250 endfunc
11310 func edbox3()
11320 if endmark<>255 then { for j=0 to 15
11330 line(128+1,128+j*8+1,128+127,128+j*8+1,&H7C0
):line(128+1,128+j*8+7,128+127,128+j*8+7,&H7C0)
11340 next
11350 for j=0 to 15
11360 line(128+j*8+1,128+1,128+j*8+1,128+127,&H7C0
):line(128+j*8+7,128+1,128+j*8+7,128+127,&H7C0)
11370 next }
11380 for j=0 to 16
11390 line(128+0,128+j*8,128+128,128+j*8,65535)
11400 next
11410 for j=0 to 16
11420 line(128+j*8,128+0,128+j*8,128+128,65535)
11430 next
11440 line(1,128,255,128,&H7C0):line(128,1,128,255
,&H7C0)
11450 endfunc
11510 func anime()
11520 textcls():locate 38,18:print menuname$(5)
11530 locate 38,20:print "パターンの形を"
11540 locate 48,21:print "指定して下さい。"
11550 locate 38,23:print "1.    2.    3.    4."
11560 i=65535:am1():am2():am3():am4()
11570 msb=0:mss=1
11575 repeat
11580 while msb=0
11590 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy)
11600 if msx>299 and msx<428 and msy>=0 and msy<25
6 then spedit():mss=1
11610 endwhile
11620 j=255:i=&H7C0:msb=0
11630 if msx>302 and msx<353 and msy>380 and msy<4
50 then j=1:am1()
11640 if msx>352 and msx<404 and msy>380 and msy<4
50 then j=2:am2()
11650 if msx>403 and msx<455 and msy>380 and msy<4
50 then j=3:am3()
11660 if msx>454 and msx<506 and msy>380 and msy<4
50 then j=4:am4()
11670 until j<>255
11680 msoff():msb=0:i=j:if i=3 then i=2
11685 msarea(300,0,428-(i*16),240):setmspos(300,0)
:i=0:wait():wait()
11688 repeat
11690 while msb=0
11700 msstat(msx,msy,msb,mss):mspos(msx,msy):msx2=
((msx-300) ¥ 16)*16+300:msy2=(msy ¥ 16)*16
11710 if j=1 then sp_move(i*4,msx2,msy2,0)
11720 if j=2 or j=3 then sp_move(i*4,msx2,msy2,0):
sp_move(i*4+1,msx2+16,msy2,0)
11730 if j=4 then { sp_move(i*4,msx2,msy2,0):sp_mo
ve(i*4+1,msx2+16,msy2,0)
11740 sp_move(i*4+2,msx2+32,msy2,0):sp_move(i*4+3,
msx2+48,msy2,0) }
11750 endwhile
11760 amp(i)=(msx2-300) ¥ 16+(msy2 ¥ 16)*8:i=i+1:m
sb=0:wait():wait()
11790 until i=4
11795 i=0:am1():am2():am3():am4():textcls():locate
 38,20:print "しばらくお待ち下さい。"
11800 if j=1 then {
11802 for i=0 to 255
11804 sp0(i)=sprite(amp(0)*257+i):sp1(i)=sprite(am
p(1)*257+i)
11806 sp2(i)=sprite(amp(2)*257+i):sp3(i)=sprite(am
p(3)*257+i)
11808 next }
11810 if j=2 or j=3 then {
11812 for i=0 to 255
11814 sp0(i)=sprite(amp(0)*257+i):sp1(i)=sprite((a
mp(0)+1)*257+i)
11816 sp2(i)=sprite(amp(1)*257+i):sp3(i)=sprite((a
mp(1)+1)*257+i)
11818 sp4(i)=sprite(amp(2)*257+i):sp5(i)=sprite((a
mp(2)+1)*257+i)
11820 sp6(i)=sprite(amp(3)*257+i):sp7(i)=sprite((a
mp(3)+1)*257+i)
11822 next }
11824 if j=4 then {
11826 for i=0 to 255
11828 sp0(i)=sprite(amp(0)*257+i):sp1(i)=sprite((a
mp(0)+1)*257+i)
11830 sp2(i)=sprite((amp(0)+2)*257+i):sp3(i)=sprit
e((amp(0)+3)*257+i)
11832 sp4(i)=sprite(amp(1)*257+i):sp5(i)=sprite((a
mp(1)+1)*257+i)
11834 sp6(i)=sprite((amp(1)+2)*257+i):sp7(i)=sprit
e((amp(1)+3)*257+i)
11836 sp8(i)=sprite(amp(2)*257+i):sp9(i)=sprite((a
mp(2)+1)*257+i)
11838 sp10(i)=sprite((amp(2)+2)*257+i):sp11(i)=spr
ite((amp(2)+3)*257+i)
11840 sp12(i)=sprite(amp(3)*257+i):sp13(i)=sprite(
(amp(3)+1)*257+i)
11842 sp14(i)=sprite((amp(3)+2)*257+i):sp15(i)=spr
ite((amp(3)+3)*257+i)
11844 next }
11850 for i=0 to 15
11852 sp_color(i,col(sprite(amp(0)*257+256),i))
11854 next
11856 sp_off(0,127):endmark=0:textcls():locate 38,
20:print "左ボタンで終了です。"
11860 if j=1 then {
11862 sp_def(0,sp0):sp_def(1,sp1):sp_def(2,sp2):sp
_def(3,sp3)
11863 repeat
11864 sp_move(0,112,324,0):amend():wait2():sp_move
(0,112,324,1):amend():wait2()
11866 sp_move(0,112,324,2):amend():wait2():sp_move
(0,112,324,3):amend():wait2()
11867 until endmark=255 }
11870 if j=2 or j=3 then {
11872 sp_def(0,sp0):sp_def(1,sp1):sp_def(2,sp2):sp
_def(3,sp3)
11874 sp_def(4,sp4):sp_def(5,sp5):sp_def(6,sp6):sp
_def(7,sp7)}
11878 if j=2 then {
11880 repeat
11882 sp_move(0,112,316,0):sp_move(1,112,332,1):am
end():wait2()
11884 sp_move(0,112,316,2):sp_move(1,112,332,3):am
end():wait2()
11886 sp_move(0,112,316,4):sp_move(1,112,332,5):am
end():wait2()
11888 sp_move(0,112,316,6):sp_move(1,112,332,7):am
end():wait2()
11890 until endmark=255 }
11894 if j=3 then {
11896 repeat
```

```
11898 sp_move(0,104,324,0):sp_move(1,120,324,1):am
end():wait2()
11900 sp_move(0,104,324,2):sp_move(1,120,324,3):am
end():wait2()
11902 sp_move(0,104,324,4):sp_move(1,120,324,5):am
end():wait2()
11904 sp_move(0,104,324,6):sp_move(1,120,324,7):am
end():wait2()
11906 until endmark=255 }
11910 if j=4 then {
11912 sp_def(0,sp0):sp_def(1,sp1):sp_def(2,sp2):sp
_def(3,sp3)
11914 sp_def(4,sp4):sp_def(5,sp5):sp_def(6,sp6):sp
_def(7,sp7)
11916 sp_def(8,sp8):sp_def(9,sp9):sp_def(10,sp10):
sp_def(11,sp11)
11918 sp_def(12,sp12):sp_def(13,sp13):sp_def(14,sp
14):sp_def(15,sp15)
11920 repeat
11922 sp_move(0,106,316,0):sp_move(1,122,316,1)
11924 sp_move(2,106,332,2):sp_move(3,122,332,3):am
end():wait2()
11926 sp_move(0,106,316,4):sp_move(1,122,316,5)
11928 sp_move(2,106,332,6):sp_move(3,122,332,7):am
end():wait2()
11930 sp_move(0,106,316,8):sp_move(1,122,316,9)
11932 sp_move(2,106,332,10):sp_move(3,122,332,11):
amend():wait2()
11934 sp_move(0,106,316,12):sp_move(1,122,316,13)
11936 sp_move(2,106,332,14):sp_move(3,122,332,15):
amend():wait2()
11938 until endmark=255 }
11940 initsp():textcls():menu1():mson():msarea(0,0
,511,511)
11945 endfunc
12000 func am1()
12010 box(318,390,326,398,i)
12020 endfunc
12030 func am2()
12040 box(369,390,377,406,i):line(369,398,377,398,
i)
12050 endfunc
12060 func am3()
12070 box(420,390,436,398,i):line(428,390,428,398,
i)
12080 endfunc
12090 func am4()
12100 box(471,390,487,406,i)
12110 line(471,398,487,398,i):line(479,390,479,406
,i)
12120 endfunc
```

●リスト2 サンプルプログラム

```
1000 /*===============================
1010 /*
1020 /*        スプ゜ライトチェック
1030 /*
1040 /* LOGiN by Y.Takahashi 1987.3.7
1050 /*
1060 /*===============================
1070 dim char dummy(256),sprite(32895),sp1(255),s
p2(255)
1080 dim char sp3(255),sp4(255)
1090 dim col(15,15),dummy2(255)
1100 int x,y=128,type,co,dco,cotbl,rco,rdco,rgbcu
rsor
1110 str k$[20]
1120 screen 1,3,1,1
1130 sp_clr(0,127):sp_disp(1):sp_off(0,127)
1140 dataload()
1150 repeat
1160 movetype():i=0:input "sp code";i:cls
1170 for j=0 to 255
1180   sp1(j)=sprite(i*257+j)
1190 next
1200 for j=0 to 255
1210   sp2(j)=sprite((i+1)*257+j)
1220 next
1230 for j=0 to 255
1240   sp3(j)=sprite((i+2)*257+j)
1250 next
1260 for j=0 to 255
1270   sp4(j)=sprite((i+3)*257+j)
1280 next
1290 sp_def(0,sp1)
1300 sp_def(1,sp2)
1310 sp_def(2,sp3)
1320 sp_def(3,sp4)
1330 for j=0 to 15
1340   sp_color(j,col(sprite(i*257+256),j))
1350 next
1360 if type=1 then {
1370   for x=0 to 511
1380     sp_move(0,x,y,0)
1390   next
1400 }
1410 if type=2 then {
1420 for x=0 to 511
1430   sp_move(0,x,y,0):sp_move(1,x+16,y,1)
1440 next
1450 }
1460 if type=3 then {
1470 for x=0 to 511
1480   sp_move(0,x,y,0):sp_move(1,x,y+16,1)
1490 next
1500 }
1510 if type=4 then {
1520 for x=0 to 511
1530   sp_move(0,x,y,0):sp_move(1,x+16,y,1)
1540   sp_move(2,x,y+16,2):sp_move(3,x+16,y+16,3)
1550 next
1560 }
1570 sp_off(0,127)
1580 until i=128
1590 end
1600 /*
1610 func dataload()
1620 input"ﾌｧｲﾙめいは";k$
1630 k$="b:"+k$
1640 print
1650   fopen(k$+".dat","r")
1660   fread(sprite,32896,0)
1670   fclose(0)
1680   fopen(k$+".col","r")
1690   fread(dummy2,256,0)
1700   fclose(0)
1710   i=0
1720   for j=0 to 15
1730     for k=0 to 15
1740       col(j,k)=dummy2(i):i=i+1
1750     next
1760   next
1770 endfunc
1780 /*
1790 func movetype()
1800 print "1.   2.     3.    4.   "
1810 print " *    * *    *     * *"
1820 print "            *     * *"
1830 repeat
1840 input "sprite type";type
1850 until type>0 and type<5
1860 print
1870 endfunc
1880 /*++++    スプライトデータファイルの簡単な説
明    ++++
1890 /*  データはスプライトエディタによって２つの
ファイルが
1900 /*作成される。
1910 /*          [ファイル名].dat…パター
ンデータ
1920 /*          [ファイル名].col…カラー
データ
1930 /*
1940 /*  1パターンデータフォーマット
1950 /*   0,0,1,5,3.....0,2,3(２５６個)    0(１
個)
1960 /*        ﾊﾟﾀｰﾝﾃﾞｰﾀ                ﾊﾟﾚｯﾄﾃｰ
ﾌﾞﾙ No.
1970 /*
1980 /*  パターンデータファイルは１２８個分のデー
タがセーブ
1990 /*されている。
2000 /*
2010 /*
2020 /*  カラーデータファイルは１６パレット分のカ
ラーコード
2030 /*がセーブされている。
2040 /*  1パレットは１６色で合計２５６色分のデー
タがセーブ
2050 /*されている。
2060 /*
2070 /*  スプライトは良く理解し、このプログラムを
参考にして
2080 /*から御使用下さい。
2090 /*++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++
```

標準BASIC パソコン雑誌創刊シミュレーション2

今回のパソシミュ2は、合計3本のBASICプログラムで構成されている。ログイン編集部では、PC-9801、PC-8801、FM-7、X1の4機種での動作を確認しているので、これらのパソコンを持っている方々は、ぜひ打ち込んでほしい。

では簡単に入力方法を説明する。といってもみんな知っているだろうから特に注意する点のみを書くと、それぞれのプログラムのファイル名は、絶対にmodno1、modno2、modno3(小文字)にすること。このへんがしっかりできていないと完動しないぞ。それから、このプログラム自体はディスク対応となっているので、カセットテープでは遊べません。

また、各機種の画面設定は次のとおりに行なうこと。

■PC-8801、PC-9801の場合
width80,25:console0,25,0,1 [RETURN]

■X1の場合
width80:console0,25,0,80 [RETURN]

■FM-7の場合
screen0:width80,25:console0,25,0,0 [RETURN]

なお、これらのコマンドは、プログラム1の先頭につけておくと便利だぞ。

●リスト1 "modno1"

```
1000 REM*******************************************
1010 REM
1020 REM          ﾊﾟｿｺﾝ ｻﾞｯｼ ｿｳｶﾝ ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ
1030 REM
1040 REM*******************************************
1050 RANDOMIZE
1060  CLS : DEFINT A-Z
1070  DIM CH(1,19),SE$(1,19),AG(1,19),KI(1,19),KO(1,19),KE(1,19),AI(1,19)
1080  DIM GA#(1,19),HP(1,19),SA(1,19),ST(1,19),JP(1,19),NA$(1,19),CO(1)
1090  DIM KY(1,19),KS(1,19),SP!(23),KU#(23),PK(23),UR#(23),GG#(23),KT(1,19)
1100  DIM OP!(1,19),A1(1,19),A2(1,19),A3(1,19),A4(1,19),A5(1,19),A6(1,19)
1110  DIM FU(1,19),BB#(23),BU#(23),RR#(23)
1120  CLS
1130  LOCATE 20,10 : PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1140  LOCATE 27,12 : PRINT "( 8 ﾓｼﾞ ﾏﾃﾞ )"
1150  LOCATE 29,15 : PRINT "────────"
1160  LOCATE 27,14 : INPUT UT$
1170  IF LEN(UT$)=0 OR LEN(UT$)>8 THEN 1120
1180  CLS
1190  LOCATE 27, 4 : PRINT "[ｷｮｸﾁｮｳ]";
1200  LOCATE 20, 6 : PRINT "ﾔｱ ﾊｼﾞﾒﾏｼﾃ ";UT$;" ｸﾝ｡";
1210  LOCATE 20, 8 : PRINT "ﾜﾀｼ ｶﾞ ｼｭｯﾊﾟﾝ ｷｮｸﾁｮｳ ﾀﾞ｡";
1220  LOCATE 20,10 : PRINT "ｾﾞﾋ ｳﾚﾙ ｻﾞｯｼ ｦ ﾂｸｯﾃ ｸﾚﾀﾏｴ｡";
1230  LOCATE 20,12 : PRINT "ｿﾚﾃﾞﾊ ｻｯｿｸ ﾀﾞｶﾞ ｷｶｸｼｮｦ";
1240  LOCATE 20,14 : PRINT "ｻｸｾｲ ｼﾃ ｸﾚﾀﾏｴ｡";
1250  LOCATE 24,16 : PRINT "(Hit any key)";
1260  GOSUB 2740
1270 REM *KIKAKU
1280  CLS
1290  LOCATE 27,10 : PRINT "┌──────────────┐";
1300  LOCATE 27,11 : PRINT "│ ｷｶｸｼｮ ﾉ ｻｸｾｲ │";
1310  LOCATE 27,12 : PRINT "└──────────────┘";
1320  FOR I=0 TO 2000 : NEXT I
1330  CLS
1340  LOCATE 20,10 : PRINT "ｻﾞｯｼ ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1350  LOCATE 27,12 : PRINT "( 11 ﾓｼﾞ ﾏﾃﾞ )"
1360  LOCATE 27,15 : PRINT "───────────";
1370  LOCATE 25,14 : INPUT LO$
1380  IF LEN(LO$)>11 OR LEN(LO$)=0 THEN 1330
1390  CLS
1400  LOCATE 20,10 : PRINT "ｻﾞｯｼ ﾉ ｵｵｷｻ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1410  LOCATE 20,12 : PRINT "┌───────┬───────┬───────┬───────┐";
1420  LOCATE 20,13 : PRINT "│ 1: A5 │ 2: B5 │ 3: AB │ 4: A4 │";
1430  LOCATE 20,14 : PRINT "└───────┴───────┴───────┴───────┘";
1440  LOCATE 25,17 : PRINT "-";
1450  LOCATE 23,16 : INPUT OO$ : OO=VAL(OO$)
1460  IF OO<1 OR OO>4 THEN 1390
1470  OO$=MID$("  A5 B5 AB A4",OO*3,2)
1480  CLS
1490  LOCATE 20,10 : PRINT "ｻﾞｯｼ ﾉ ﾍﾟｰｼﾞｽｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1500  LOCATE 21,12 : PRINT "( 128 ﾍﾟｰｼﾞ ｶﾗ 250 ﾍﾟｰｼﾞ ﾏﾃﾞ )";
1510  LOCATE 30,15 : PRINT "───";
1520  LOCATE 28,14 : INPUT PE$ : PE=VAL(PE$)
1530  IF PE<128 OR PE>250 THEN 1480
1540  CLS
1550  LOCATE 20,10 : PRINT "ｻﾞｯｼ ﾉ ﾃｲｶ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1560  LOCATE 22,12 : PRINT "( 290 ｴﾝ ｶﾗ 780 ｴﾝ ﾏﾃﾞ )";
1570  LOCATE 30,15 : PRINT "───";
1580  LOCATE 28,14 : INPUT TE$ : TE=VAL(TE$)
1590  IF TE<290 OR TE>780 THEN 1540
1600  DA#=-20000*TE/49+418000! : SH#=-70000!*TE/490+141429!
1610  DA#=1000*INT(DA#/1000)   : SH#=1000*INT(SH#/1000)
1620  CLS
1630  LOCATE 30,10 : PRINT "[ｷｮｸﾁｮｳ]";
1640  LOCATE 20,12 : PRINT USING "### ｴﾝ ﾃﾞ ";TE;
1650                 PRINT USING "### ﾍﾟｰｼﾞ ";PE;
1660                 PRINT "ﾉ ｻﾞｯｼ ﾅﾗ";
1670  LOCATE 20,14 : PRINT USING "######, ﾌﾞ ｶﾗ ";SH#;
1680                 PRINT USING "######, ﾌﾞ ｸﾗｲｶﾞ";DA#
1690  LOCATE 20,16 : PRINT "ﾃｷﾄｳﾅ ﾊｯｺｳ ﾌﾞｽｳ ﾃﾞｼｮｳﾈ｡";
1700  LOCATE 20,18 : PRINT "ｻﾞｯｼ ﾉ ﾊｯｺｳ ﾌﾞｽｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";
1710  LOCATE 30,21 : PRINT "──────";
1720  LOCATE 28,20 : INPUT BB$ : BB#(0)=VAL(BB$)
1730  IF BB#(0)<SH# OR BB#(0)>DA# THEN 1620
1740  CLS
1750  LOCATE 30,10 : PRINT "[ｷｮｸﾁｮｳ]";
1760  LOCATE 20,12 : PRINT USING "### ｴﾝ ﾃﾞ ";TE;
1770                 PRINT USING "### ﾍﾟｰｼﾞ ";PE;
1780                 PRINT "ﾉ ｻﾞｯｼ ﾅﾗ";
1790  LOCATE 20,14 : PRINT USING "ﾍﾝｼｭｳ ｼｬ ﾊ ## ﾆﾝ ﾃﾞ";INT(PE*.8/20);
1800  LOCATE 20,16 : PRINT "ﾍﾝｼｭｳ ｼｬ ﾉ ｷｭｳﾖ ﾊ";
1810  LOCATE 20,18 : PRINT "300,000 ｴﾝ ﾃﾞ ﾐﾂﾓｯﾃ ｵｷﾏｽﾖ｡";
1820  LOCATE 28,20 : PRINT "(Hit any key)"; : GOSUB 2740
1830  CLS
1840  LOCATE 30,10 : PRINT "[ｷｮｸﾁｮｳ]";
1850  LOCATE 20,12 : PRINT USING "### ｴﾝ ﾃﾞ ";TE;
1860                 PRINT USING "### ﾍﾟｰｼﾞ ";PE;
1870                 PRINT "ﾉ ｻﾞｯｼ ﾅﾗ";
1880  LOCATE 20,14 : PRINT USING "ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｽｳ ﾊ ## ﾆﾝ ﾃﾞ";INT(PE*.2/5);
1890  LOCATE 20,16 : PRINT "ｱﾙﾊﾞｲﾄ   ﾉ ｷｭｳﾖ ﾊ";
1900  LOCATE 20,18 : PRINT "200,000 ｴﾝ ﾃﾞ ｺﾁﾗﾓ ﾐﾂﾓｯﾃ ｵｷﾏｼｮｳ｡";
1910  LOCATE 28,20 : PRINT "(Hit any key)"; : GOSUB 2740
1920  HE=INT(PE*.8/20) : HK#=300000! : AL=INT(PE*.2/5) : AK#=200000!
```

```
1930  NK#=HK#*HE+AK#*AL
1940  CLS
1950  LOCATE 35, 0 : PRINT "┌────┐";
1960  LOCATE 35, 1 : PRINT "│ キカクショ │";
1970  LOCATE 10, 2:PRINT "┌──────────┬──────────────────┐";
1980  LOCATE 10, 3:PRINT "│ ザッシ  ノ ナマエ │";: PRINT USING " &           & │";LO$;
1990                :PRINT " ザッシ    ノ オオキサ │";: PRINT USING "          && │";OO$;
2000  LOCATE 10, 4:PRINT "├──────────┼──────────────────┤";
2010  LOCATE 10, 5:PRINT "│ テ    イ     カ │"; : PRINT USING "       ### エン │";TE;
2020                :PRINT " ページ         スウ │";: PRINT USING "  ### ページ │";PE;
2030  LOCATE 10, 6:PRINT "├──────────┼──────────────────┤";
2040  LOCATE 10, 7:PRINT "│ ハ  ッ  コ  ウ        ブ ス  ウ │";:PRINT "                ";
2050                  PRINT USING "######, ブ │";BB#(0);
2060  LOCATE 10, 8              : PRINT "├──────────┼──────────────────┤";
2070  LOCATE 10, 9:PRINT "│ ヘンシュウ シャ スウ  │";:PRINT USING "        ## ニン │";HE;
2080                  PRINT " ヘンシュウ シャ ノ キュウヨ │";:PRINT USING " ######, エン │";HK#;
2090  LOCATE 10,10              : PRINT "├──────────┼──────────────────┤";
2100  LOCATE 10,11:PRINT "│ アルバイト   スウ  │";:PRINT USING "        ## ニン │";AL;
2110                  PRINT " アルバイト   ノ キュウヨ │";:PRINT USING " ######, エン │";AK#;
2120  LOCATE 10,12              : PRINT "└──────────┴──────────────────┘";
2130  LOCATE 20,14 : PRINT "コレデ イイデスカ ? (y/n)";
2140  LOCATE 40,15 : PRINT "-";
2150  LOCATE 40,14 : YU$=INKEY$   : IF YU$="" THEN 2150
2160  IF INSTR("nNミ",YU$)   THEN 1330
2170  IF INSTR("yYン",YU$)=0 THEN 2150
2180  PR#=BB#(0)*PE*.5*.6 : PA#=BB#(0)*PE*.45 : IR#=PE*6000
2190  MI#=PE*18000 : NK#=HE*HK#+AL*AK# : GK#=(500+((HE+AL-4)*8.33))*10000
2200  IL#=PA#+PR#+IR#+MI#+GK#+NK#
2210  LOCATE 20, 8 : PRINT "┌──────────┬──────┐";
2220  LOCATE 20, 9:PRINT "│ ヨウシ ダイ      │"; : PRINT USING " ##########, エン │";PA#;
2230  LOCATE 20,10 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2240  LOCATE 20,11:PRINT "│ インサツ ダイ     │";:PRINT USING " ##########, エン │";PR#;
2250  LOCATE 20,12 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2260  LOCATE 20,13:PRINT "│ シャショクダイ     │";:PRINT USING " ##########, エン │";IR#;
2270  LOCATE 20,14 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2280  LOCATE 20,15:PRINT "│ ジンケンヒ      │";:PRINT USING " ##########, エン │";NK#;
2290  LOCATE 20,16 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2300  LOCATE 20,17:PRINT "│ ゲンコウリョウ     │";:PRINT USING " ##########, エン │";MI#;
2310  LOCATE 20,18 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2320  LOCATE 20,19:PRINT "│ コテイヒ       │";:PRINT USING " ##########, エン │";GK#;
2330  LOCATE 20,20 : PRINT "└──────────┴──────┘"
2340  LOCATE 30,22 : PRINT "Hit any key";  : GOSUB 2740
2350  CLS
2360  LOCATE 30,10 : PRINT "[キョクチョウ]";
2370  LOCATE 20,12 : PRINT USING "キジ ノ ページスウ ガ ### ページ ナラ";PE;
2380  LOCATE 20,14 : PRINT USING "### ページ クライ ノ コウコク ガ トレルデショウ。";PE/2;
2390  LOCATE 29,16 : PRINT "Hit any key"; : GOSUB 2740
2400  KR#=1000*INT(IL#/PE/1000)+100000!
2410  CLS
2420  LOCATE 30,10 : PRINT "[キョクチョウ]";
2430  LOCATE 20,12 : PRINT "ページ アタリ ノ コスト カラ ミルト コウコク リョウキン ハ";
2440  LOCATE 20,14 : PRINT USING "######, エン ガ テキトウデスネ";KR#
2450  LOCATE 29,16 : PRINT "Hit any key"; : GOSUB 2740
2460  CLS
2470  LOCATE 20,10 : PRINT "ソウカン センデンヒ ヲ ニュウリョク シテ クダサイ。";
2480  LOCATE 21,12 : PRINT "( 0 エン カラ 50,000,000 エン マデ )";
2490  LOCATE 30,15 : PRINT "────────";
2500  LOCATE 28,14 : INPUT SS$ : SS#=VAL(SS$)
2510  IF SS#<0 OR SS#>5E+07 THEN 2460
2520  CLS
2530  RI#=BB#(0)*TE*.67-IL# : A!=IL#/(TE*.67) : B=((BB#(0)-A!)/BB#(0))*100
2540  LOCATE 20, 6 : PRINT "イチゴウ アタリ ノ ケイヒ リエキ ハ コンナ カンジ デスネ。"
2550  LOCATE 20, 8 : PRINT "┌──────────┬──────┐";
2560  LOCATE 20, 9:PRINT "│ ヘンピン キョヨウリツ │";:PRINT USING "          ### % │";B;
2570  LOCATE 20,10 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2580  LOCATE 20,11 : PRINT "│ ケイヒ          │";:PRINT USING " ##########, エン │";IL#;
2590  LOCATE 20,12 : PRINT "├──────────┼──────┤";
2600  LOCATE 20,13:PRINT "│ リエキ          │";:PRINT USING " ##########, エン │";RI#;
2610  LOCATE 20,14 : PRINT "└──────────┴──────┘";
2620  LOCATE 20,16 : PRINT "タダシ コウコク カンレン ノ リエキ ト ケイヒ ハ フクマレテ イマセン。"
2630  DA=0 : PRINT
2640  IF RI#<=0 THEN PRINT "アナタ ノ キカク デ ハ オオアカジデス。" : DA=1
2650  IF (RI#/IL#)<.1 THEN PRINT "リエキリツ モ ワルイデスネ。モウイチド キカク ヲ ネリナオシテ クダサイ。" : DA=1
2660  IF (PE/2)>(NK#/10000) THEN PRINT "モット ユウシュウナ スタッフ ヲ ソロエテ クダサイ。" : DA=1
2670  IF B>39 THEN PRINT "スコシ ムシ ガ ヨスギ マスネ。 ソンナ ホン ヲ ソンナ カカク デ ダシテ ウレルトハ オモエマセン。" : DA=1
2680  IF DA=1 THEN PRINT "(Hit any key)"; : GOSUB 2740 : GOTO 1280
2690  LOCATE 20,CSRLIN : PRINT "ヘンピン キョウリツ モ イイ スウジ ダシ" : PRINT
2700  LOCATE 20,CSRLIN : PRINT "ナカナカ リエキ ガ ミコメ ソウデスネ。" : PRINT
2710  LOCATE 20,CSRLIN : PRINT "ガンバッテ オモシロイ ザッシ ヲ ツクッテ クダサイ。" : PRINT
2720  LOCATE 30,CSRLIN : PRINT "(Hit any key)"; : COLOR 7
2730  GOSUB 2740 : M=0 : CHAIN "modno2",1000,ALL
2740  AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 2740
2750  RETURN
```

●リスト2 "modno2"

```
1000  DEFINT A-Z
1010  IF M=0 THEN GOSUB 1080
1020  AA=0
1030  GOSUB 3230
1040  IF M=11 THEN CHAIN "modno3",1000,ALL
1050  IF M=23 THEN CHAIN "modno3",1000,ALL
1060  M=M+1 : GOTO 1020
1070 REM *MENSETSU
1080  RESTORE 1740
1090  FOR J=0 TO 1
1100    FOR I=0 TO 19
1110      READ NA$(J,I)
1120      READ AG(J,I)
1130      READ SE$(J,I)
1140      READ GA#(J,I)
1150      READ AI(J,I) : A1(J,I)=AI(J,I)
1160      READ CH(J,I) : A2(J,I)=CH(J,I)
1170      READ KI(J,I) : A3(J,I)=KI(J,I)
1180      READ KO(J,I) : A4(J,I)=KO(J,I)
1190      READ KS(J,I) : A5(J,I)=KS(J,I)
1200      READ HP(J,I) : IF J THEN HP(J,I)=INT(HP(J,I)/4)
1210      A6(J,I)=HP(J,I)
1220      ST(J,I)=6
1230    NEXT I
1240  NEXT J
1250  FOR K=0 TO 1
1260  GOSUB 1420
1270  ER=INT(RND*4)+8
1280  AD=0 : PO=2 : NO=0 : GOSUB 2250
```

```
1290  LOCATE 1,9 : PRINT "O";
1300  PO=1 : AD=0 : UN=0 : NI(K)=0
1310  GOSUB 1540
1320  IF NO THEN CLS : NO=0 : GOTO 1260
1330  NEXT K
1340  FOR I=0 TO 1
1350    CO(I)=0
1360    FOR J=0 TO 19
1370      IF SA(I,J) THEN GOSUB 2670
1380    NEXT J
1390  NEXT I
1400  RETURN
1410 REM *SUBJECT
1420  CLS
1430  LOCATE 25, 0 : PRINT "┌──────────┐";
1440  LOCATE 25, 1 : IF K THEN PRINT "|*ｱﾙﾊﾞｲﾄ  ﾉ
 ﾒﾝｾﾂ*|" ELSE PRINT "|*ﾍﾝｼｭｳ ｼｬ ﾉ ﾒﾝｾﾂ*|"
1450  PRINT "┌─┬─┬──────┬─┬─┬────┬─────
┬─┬─┬─┬─┬─┬─┐"
1460  PRINT "| | |          | ﾈ | ｾ |        | ﾀ
| ﾁ | ｷ | ｺ | ﾃ | ｹ | ｽ |"
1470  PRINT "| | |          | ﾝ | ｲ |        | ｲ
| ｾ | ｶ | ｳ | ｷ | ｲ | ﾃ |"
1480  PRINT "| | | ﾅ   ﾏ   ｴ | ﾚ | ﾍﾞ|  ｷｭｳﾖ  | ﾘ
| ｲ | ｸ | ﾄﾞ| ｾ | ｹ | ｲ |"
1490  PRINT "| | |          | ｲ | ﾂ |        | ■
|   |   | ｳ | ｲ | ﾝ | ﾀ |"
1500  PRINT "| | |          |   |   |        | ｸ
|   |   |   |   |   | ｽ |"
1510  PRINT "├─┼─┼──────┼─┼─┼────┼─────
┼─┼─┼─┼─┼─┼─┤"
1520  RETURN
1530 REM *SENTAKU
1540  IF KY(K,CSRLIN-9+AD)<>0 THEN AD=AD+1 : GOTO
1540
1550  AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 1550
1560  IF AN$=CHR$(&H1E) THEN GOSUB 2150
1570  IF AN$=CHR$(&H1F) THEN GOSUB 2410
1580  IF AN$=CHR$(&H20) THEN GOSUB 2510
1590  IF UN              THEN GOTO  1620
1600  GOTO 1550
1610 REM *OWARI
1620  LOCATE 10,ER+11 : PRINT "Sure(y/n)"; : UN=0
1630  YU$=INKEY$ : IF YU$="" THEN 1630
1640  IF INSTR("yYﾝ",YU$) THEN GOTO 1720
1650  IF INSTR("nNﾐ",YU$)=0 THEN GOTO 1630
1660  FOR I=CO(K) TO 19
1670    SA(K,I)=0
1680  NEXT I
1690  LOCATE 10,ER+10 : PRINT "
         ";
1700  LOCATE 10,ER+11 : PRINT "
         ";
1710  NO=1
1720  RETURN
1730 REM *MEI
1740  DATA "ﾌﾐﾀｶ ｺｼﾞﾏ",33,"M",330000,6,3,5,8,4,26
1750  DATA "ｺﾞｿﾞ ｼｵｻﾞｷ",29,"M",270000,8,2,1,4,7,22
1760  DATA "ｼﾝﾀﾛｳ ｺｰﾉ",28,"M",200000,4,5,9,2,6,26
1770  DATA "ﾘｮｳ ｶｶﾞﾜ",26,"M",230000,3,6,7,4,5,25
1780  DATA "ｼﾝｼﾞ ﾐｽﾞﾉ",30,"M",180000,5,3,8,1,9,26
1790  DATA "ｱﾂｼ ｶﾜﾑﾗ",25,"M",150000,7,4,1,0,8,19
1800  DATA "ｿｰｼﾞ ｱﾗｲ",26,"M",200000,7,0,5,9,6,27
1810  DATA "ｱｷﾋｺ ﾔﾌﾞ",34,"M",300000,6,2,7,1,5,21
1820  DATA "ﾋﾛｶｽﾞ ﾊﾏﾑﾗ",26,"M",210000,9,1,4,7,4,25
1830  DATA "ﾁｴｲ ｺﾊﾞﾀｹ",22,"F",150000,2,4,8,0,9,21
1840  DATA "ﾃﾂｵ ｶﾅｲ",29,"M",280000,4,1,9,3,0,17
1850  DATA "ﾐｶ ｲﾄｳ",24,"F",240000,5,8,2,3,0,18
1860  DATA "ﾘｴｺ ｲｼｲ",26,"F",220000,1,6,3,9,8,27
1870  DATA "ｸﾐｺ ﾀｶﾊｼ",27,"F",300000,1,7,6,7,3,24
1880  DATA "ﾔｿｵ ｶﾅﾔ",34,"M",280000,3,9,2,5,7,26
1890  DATA "ｹﾝ ｷﾝﾀﾞｲﾁ",24,"M",180000,0,7,6,6,3,22
1900  DATA "ﾖﾘｺ ｷﾑﾗ",35,"F",200000,8,5,0,6,2,21
1910  DATA "ﾏｷｺ ｼﾓﾔﾏ",27,"F",220000,2,8,0,5,2,17
1920  DATA "ﾌﾐｺ ﾀﾅｶ",26,"F",180000,0,9,3,8,1,21
1930  DATA "ﾋﾄｼ ﾐｽﾞｼﾅ",29,"M",240000,9,0,4,2,1,16
1940  DATA "ﾀｸﾐ ﾌﾅﾀﾞ",20,"M",115000,7,3,9,4,3,26
1950  DATA "ｶﾞﾋﾞﾝ ｲﾄｰ",18,"M",130000,8,0,3,7,8,26
1960  DATA "ｱﾙﾄ ｽｽﾞｷ",22,"M",140000,3,4,5,8,4,24
1970  DATA "ｶｵﾘ ﾕｲ",21,"F",100000,4,5,0,9,7,25
1980  DATA "ﾀﾂﾔ ﾀﾅﾍﾞ",23,"M",80000 ,3,6,6,5,3,23
1990  DATA "ｱｵﾔｷﾞ ｳｲﾛｳ",20,"M",110000,7,2,8,2,4,23
2000  DATA "ｱｷﾋﾛ ｶﾄｰ",19,"M",130000,8,3,1,6,5,23
2010  DATA "ﾃﾂﾔ ﾂﾂﾞｸ",24,"M",150000,2,6,8,3,2,21
2020  DATA "ﾄﾞﾄﾞ ﾐﾑﾗ",20,"M",100000,6,5,0,9,7,27
2030  DATA "ﾋﾛﾕｷ ﾔﾏｸﾞﾁ",23,"M",120000,2,2,9,4,2,19
2040  DATA "ﾀｴｺ ﾜﾀﾅﾍﾞ",26,"F",160000,0,9,6,6,6,27
2050  DATA "ﾄｼﾕｷ ｳｴﾉ",25,"M",100000,1,8,4,5,1,19
2060  DATA "ｶｵﾘ ﾐﾔﾏ",24,"F", 90000,1,9,7,2,0,19
2070  DATA "ﾕｷｶｽ ﾋｼﾞｶﾀ",22,"M",130000,4,7,2,0,8,21
2080  DATA "ﾔｽｷ ｼﾉ",18,"M", 90000,5,1,7,0,6,19
2090  DATA "ﾀﾓﾝ ﾊﾔｼ",18,"M",100000,9,1,4,7,0,21
2100  DATA "ﾀｹｼ ｶﾄｸ",18,"M",130000,9,0,3,8,5,25
2110  DATA "ｹﾝｲﾁ ﾓﾘｵｶ",20,"M",180000,6,7,1,1,9,24
2120  DATA "ﾖｼﾉﾌﾞ ﾀｶﾊｼ",22,"M",130000,5,4,5,3,1,18
2130  DATA "ﾖｼﾋｺ ﾔｷﾞｻﾜ",27,"M",190000,0,8,2,1,9,20
2140 REM *UP.CUR
2150  IF PO=1 THEN                    RETURN
2160  IF PO=-1 OR PO=0 THEN GOSUB 2180    : RETURN
2170 REM *UP
2180  IF PO=-1 THEN PO=0
2190  IF CSRLIN=10 THEN PO=1
2200  X=POS(0) : Y=CSRLIN : LOCATE X-1,Y   : PRINT
 " ";
2210  X=POS(0) : Y=CSRLIN : LOCATE X-1,Y-1 : PRINT
 "O";
2220  IF KY(K,CSRLIN-9+AD)<>0 THEN AD=AD-1 : GOTO
2220
2230  RETURN
2240 REM *KAKU
2250  WW=AD
2260  FOR I=0 TO ER-1
2270    LOCATE 0,I+9 : MU=I+WW
2280    IF KY(K,MU)<>0 THEN WW=WW+1 : MU=I+WW : GO
TO 2280
2290  PRINT USING "| | | &           &|";NA$(K,MU); :
 PRINT USING " ##|";AG(K,MU);
2300    PRINT " ";SE$(K,MU);" |"; : PRINT USING "
###### |";GA#(K,MU);
2310    PRINT USING " # |";AI(K,MU); : PRINT USING
 " # |";CH(K,MU);
2320    PRINT USING " # |";KI(K,MU); : PRINT USING
 " # |";KO(K,MU);
2330    PRINT USING " # |";KS(K,MU); : PRINT USING
 " ##|";KE(K,MU);
2340    COLOR ST(K,MU) : PRINT       " ◇ "; : COLOR
 7 : PRINT "|"
2350  NEXT I
2360  PRINT "└┴┴──────┴─┴─┴────┴─────
┴─┴─┴─┴─┴─┴─┘"
2370  PRINT : PRINT : PRINT "ｶｰｿﾙ ｷｰ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞ ｽﾍﾟｰ
ｽ ｷｰ ﾃﾞ ｻｲﾖｳ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ﾃﾞ ﾌｻｲﾖｳ ﾃﾞｽ｡"
2380  IF PO= 1 THEN LOCATE  1, 5 : PRINT "O";
2390  RETURN
2400 REM *DO.CUR
2410  IF PO=-1 THEN                     RETURN
2420  IF PO=1  OR  PO=0  THEN GOSUB 2440    : RETUR
N
2430 REM *DO
2440  IF PO=1 THEN PO=0
2450  IF CSRLIN=ER+7 THEN PO=-1
2460  X=POS(0) : Y=CSRLIN : LOCATE X-1,Y   : PRINT
 " ";
2470  X=POS(0) : Y=CSRLIN : LOCATE X-1,Y+1 : PRINT
 "O";
2480  IF KY(K,CSRLIN+AD-9)<>0 THEN AD=AD+1 : GOTO
2480
2490  RETURN
2500 REM *SELECT
2510  Y=CSRLIN+AD-9 : X=POS(0)
2520  IF SA(K,Y)=0 AND KY(K,Y)=0 THEN NI(K)=NI(K)+
1 ELSE NI(K)=NI(K)-1
2530  IF SA(K,Y)=0 AND KY(K,Y)=0 THEN SA(K,Y)=1 EL
SE SA(K,Y)=0
2540  LOCATE X+1,Y-AD+9
2550  IF SA(K,Y)   THEN PRINT "●";     ELSE PRINT
" ";
2560  PS(K)=0
2570  FOR I=0 TO 19
2580    IF SA(K,I) THEN PS(K)=PS(K)+A6(K,I)
2590  NEXT I
2600  IF K THEN PP=INT(PE*.2) ELSE PP=INT(PE*.9)
2610  LOCATE 10,ER+10
2620  IF PS(K)>PP OR NI(K)=ER THEN PRINT "ﾓｳ ｿﾉｸﾗｲ
 ﾃﾞ ｲｲﾃﾞｼｮｳ｡        "; : UN=1
2630  IF PS(K)<PP AND UN=0 THEN PRINT "ﾓｯﾄ ﾋﾄ ｦ ﾔﾄ
ｯﾀ ﾎｳ ｶﾞ ｲｲﾃﾞｽﾖ｡";
2640  LOCATE X,Y-AD+9
2650  RETURN
2660 REM *TENSO
2670  IF CO(I)=J THEN CO(I)=CO(I)+1 : RETURN
2680  SWAP CH(I,CO(I)),CH(I,J) : SWAP SE$(I,CO(I))
,SE$(I,J)
2690  SWAP AG(I,CO(I)),AG(I,J) : SWAP AI(I,CO(I)),
AI(I,J)
2700  SWAP KI(I,CO(I)),KI(I,J) : SWAP KO(I,CO(I)),
KO(I,J)
2710  SWAP KE(I,CO(I)),KE(I,J) : SWAP GA#(I,CO(I))
,GA#(I,J)
2720  SWAP SA(I,CO(I)),SA(I,J) : SWAP HP(I,CO(I)),
HP(I,J)
2730  SWAP NA$(I,CO(I)),NA$(I,J) : SWAP KS(I,CO(I)
),KS(I,J)
2740  SWAP ST(I,CO(I)),ST(I,J) : SWAP JP(I,CO(I)),
```

```
JP(I,J)
2750  SWAP KY(I,CO(I)),KY(I,J) : SWAP KT(I,CO(I)),
KT(I,J)
2760  SWAP OP!(I,CO(I)),OP!(I,J) : SWAP A1(I,CO(I)
),A1(I,J)
2770  SWAP A2(I,CO(I)),A2(I,J) : SWAP A3(I,CO(I)),
A3(I,J)
2780  SWAP A4(I,CO(I)),A4(I,J) : SWAP A5(I,CO(I)),
A5(I,J)
2790  SWAP A6(I,CO(I)),A6(I,J) : SWAP FU(I,CO(I)),
FU(I,J)
2800  CO(I)=CO(I)+1
2810  RETURN
2820 REM *HYOJI
2830  CLS
2840  LOCATE 25, 0 : COLOR 7 : PRINT "┌──────────
──────┐";
2850  LOCATE 25, 1 : IF K THEN PRINT "|*ｱﾙﾊﾞｲﾄ  ﾉ
 ｼｺﾞﾄ*|" ELSE PRINT "|*ﾍﾝｼｭｳ ｼｬ ﾉ ｼｺﾞﾄ*|"
2860 PRINT "┌──────────┬──┬──┬────┬──┬──┬
──┬──┬──┬──┬──┬──┐"
2870 PRINT "|          | ﾈ | ｾ |        | ﾀ | ﾁ |
 ｷ | ｺ | ﾃ | ｹ | ｽ |  | ﾍﾟ |"
2880 PRINT "|          | ﾝ | ｲ |        | ｲ | ｾ |
 ｶ | ｳ | ｷ | ｲ | ﾃ |  | ｲ  |"
2890 PRINT "| ﾅ   ﾏ   ｴ | ﾚ | ﾍﾞ|  ｷｭｳﾖ  | ﾘ | ｲ |
 ｸ | ﾄﾞ| ｾ | ｹ | ｲ |  | ｼﾞ |"
2900 PRINT "|          | ｲ | ﾂ |        | ■ |   |
   | ｳ | ｲ | ﾝ | ﾀ |  | ｽ  |"
2910 PRINT "|          |   |   |        | ｸ |   |
   |   |   |   | ｽ |  | ｳ  |"
2920 PRINT "├──────────┼──┼──┼────┼──┼──┼
──┼──┼──┼──┼──┼──┤"
2930 GOSUB 5570
2940  RETURN
2950 REM *HENSHU
2960  PO=2
2970  GOSUB 2830
2980  PO=1 : LOCATE 58,9 : BF=0 : UF=0 : SF=0 : RF
=0
2990  AN$=INKEY$
3000  X=POS(0) : Y=CSRLIN
3010  CC=PE-AA : LOCATE 10,23
3020  IF CC>0 THEN PRINT USING "ｱﾄ ### ﾍﾟｰｼﾞ ﾃﾞｽ｡
      ";CC;
3030  IF CC=<0 THEN PRINT "ﾍﾟｰｼﾞ ﾉ ﾌﾘﾜｹ ｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ
      ";
3040  IF CC=<0 THEN JP(K,GH)=JP(K,GH)+CC : CC=0
3050  IF CC=<0 THEN LOCATE 61,GH+9 : PRINT JP(K,GH
); : GOTO 3160
3060  LOCATE X,Y
3070  IF AN$="" THEN 2990
3080  IF AN$=CHR$(&H1E)           THEN GOSUB 5770
3090  IF AN$=CHR$(&H1F)           THEN GOSUB 5870
3100  IF AN$=CHR$(&H20)           THEN GOTO  3160
3110  IF INSTR("fFﾊ",AN$)=1 THEN GOSUB 4900
3120  IF INSTR("jJﾏ",AN$)=1 AND JI=0 THEN GOSUB 62
10
3130  IF VAL(AN$) OR AN$="0"      THEN GOSUB 5960
3140  GOTO 2990
3150 REM *KIRI
3160  FOR I=0 TO 1
3170    FOR J=0 TO 19
3180      IF CC=0 THEN FU(I,J)=JP(I,J) : KT(I,J)=0
3190    NEXT J
3200  NEXT I
3210  RETURN
3220 REM *MAKE
3230  CLS : AO=0
3240 PRINT "┌────────────────┐"
3250 PRINT USING "| ﾀﾞｲ ## ｺﾞｳﾉ ｻｸｾｲ |";M+1
3260 PRINT "└────────────────┘"
3270  FOR I=0 TO 3000 : NEXT I : CLS
3280  FOR J=0 TO 1
3290    FOR I=0 TO 19
3300      IF KY(J,I)=1 THEN KY(J,I)=0 : SA(J,I)=1
: ST(J,I)=6
3310      IF KY(J,I)=2 THEN KY(J,I)=1
3320      FU(J,I)=JP(J,I)
3330    NEXT I
3340  NEXT J
3350  FOR I=0 TO 1
3360    CO(I)=0
3370    FOR J=0 TO 19
3380      IF SA(I,J) THEN GOSUB 2670
3390    NEXT J
3400  NEXT I
3410  FOR J=0 TO 1
3420    FOR I=0 TO 19
3430      IF J THEN FF=6 ELSE FF=3
3440      AI(J,I)=A1(J,I)-INT(RND*FF) : IF AI(J,I)
<0 THEN AI(J,I)=0
3450      CH(J,I)=A2(J,I)-INT(RND*FF) : IF CH(J,I)
<0 THEN CH(J,I)=0
3460      KI(J,I)=A3(J,I)-INT(RND*FF) : IF KI(J,I)
<0 THEN KI(J,I)=0
3470      KO(J,I)=A4(J,I)-INT(RND*FF) : IF KO(J,I)
<0 THEN KO(J,I)=0
3480      KS(J,I)=A5(J,I)-INT(RND*FF) : IF KS(J,I)
<0 THEN KS(J,I)=0
3490      HP(J,I)=AI(J,I)+CH(J,I)+KI(J,I)+KO(J,I)+
KS(J,I)
3500      IF J THEN HP(J,I)=INT(HP(J,I)/4)
3510      HP(J,I)=HP(J,I)+INT(KE(J,I)/30)
3520    NEXT I
3530  NEXT J
3540  CLS
3550  FOR I=0 TO 1
3560    FOR J=0 TO 19
3570      JP(I,J)=0
3580    NEXT J
3590  NEXT I
3600  AA=0 : K=0
3610    GOSUB 2960
3620  IF CC>0 THEN IF K THEN K=0 ELSE K=1
3630  IF CC>0 THEN GOTO 3610
3640  LOCATE 10,24 : PRINT "Sure (y/n)";
3650  UU$=INKEY$ : IF UU$="" THEN 3650
3660  IF INSTR("nNﾐ",UU$) THEN 3540
3670  IF INSTR("yYﾝ",UU$) THEN 3690
3680  GOTO 3650
3690 REM *SHIMA
3700  CLS
3710  AN$="" : IF M=0 THEN JI=1
3720  FOR HI=1 TO 30
3730  LOCATE 10,10 : PRINT USING " ﾍﾝｼｭｳ ## ﾆﾁﾒ ﾃﾞ
ｽ｡";HI;
3740  FOR A=0 TO 1
3750    FOR B=0 TO CO(A)-1
3760      IF ST(A,B)=2 THEN HN=INT(RND*201) : IF H
N=100 AND AO<2 THEN KY(A,B)=1
3770      IF ST(A,B)=3 THEN HN=INT(RND*201) : IF H
N=100 AND AO<2 THEN KY(A,B)=1
3780      IF ST(A,B)=3 THEN HN=INT(RND*201) : IF H
N=100 AND AO<2 THEN KY(A,B)=2
3790                  HN=INT(RND*8000) : IF HN=1
00 THEN KY(A,B)=3
3800    NEXT B
3810  NEXT A
3820  FOR A=0 TO 1
3830    FOR B=0 TO 19
3840 REM *BOBO
3850      IF KY(A,B)=1 AND SA(A,B)=1 THEN AO=AO+1
: GOSUB 5070 : GOTO 3850
3860      IF KY(A,B)=2 AND SA(A,B)=1 THEN AO=AO+1
: GOSUB 5070 : GOTO 3850
3870      IF KY(A,B)=3 AND SA(A,B)=1 THEN AO=AO+1
: GOSUB 5070 : GOTO 3850
3880    NEXT B
3890  NEXT A
3900  NEXT HI
3910  IF M>0 THEN BI#=INT(BU#(M-1)-(BU#(M-1)/10)-2
5000)
3920  IF M>0 THEN CI#=INT(BU#(M-1)+(BU#(M-1)/10)+2
5000)
3930  IF M>0 THEN LOCATE 10,12 : PRINT "ﾄﾘﾂｷﾞﾃﾝﾊ";
3940  IF M>0 THEN IF BI#>0 THEN PRINT USING " ####
####, ﾌﾞ ｶﾗ";BI#;
3950  IF M>0 THEN LOCATE 10,14 : PRINT USING "####
#####, ﾌﾞ ﾏﾃﾞ ｼｶ ｱﾂｶｯﾃ ｸﾚﾏｾﾝ｡";CI#;
3960  IF M>0 THEN LOCATE 10,16 : INPUT "ﾊｯｺｳ ﾌﾞｽｳ
ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡";BB#(M)
3970  IF M>0 THEN IF BB#(M)<BI# OR BB#(M)>CI# THEN
 3960
3980  FOR J=0 TO 1
3990    FOR I=0 TO CO(J)-1
4000      IF ST(J,I)=1 THEN TU!=1
4010      IF ST(J,I)=5 THEN TU!=.95
4020      IF ST(J,I)=6 THEN TU!=.9
4030      IF ST(J,I)=2 THEN TU!=.85
4040      IF ST(J,I)=3 THEN TU!=.8
4050      OM=A1(J,I)
4060      IF A2(J,I)>OM THEN OM=A2(J,I)
4070      IF A3(J,I)>OM THEN OM=A3(J,I)
4080      IF A4(J,I)>OM THEN OM=A4(J,I)
4090      IF A5(J,I)>OM THEN OM=A5(J,I)
4100      IF A5(J,I)>OM THEN OM=A5(J,I)
4110      OM=OM+1 : OM!=OM/10
4120      IF JP(J,I)>=HP(J,I)-2 AND JP(J,I)<=HP(J,
I)+2  THEN GOSUB 5370
4130      IF JP(J,I)>=HP(J,I)+3 AND JP(J,I)<=HP(J,
I)+6  THEN GOSUB 5410
4140      IF JP(J,I)>=HP(J,I)-6 AND JP(J,I)<=HP(J,
I)-3  THEN GOSUB 5450
```

```
4150       IF JP(J,I)>=HP(J,I)+7
   THEN GOSUB 5490
4160       IF JP(J,I)<=HP(J,I)-7
   THEN GOSUB 5530
4170     NEXT I
4180   NEXT J
4190   SP!(M)=0 : AP=0
4200   FOR J=0 TO 1
4210     FOR I=0 TO CO(J)-1
4220       SP!(M)=SP!(M)+OP!(J,I)
4230       IF J=1 AND SA(J,I)=1 THEN AP=AP+JP(J,I)
4240     NEXT I
4250   NEXT J
4260   SP!(M)=SP!(M)/PE
4270   IF AP>INT(PE*.25) THEN SP!(M)=SP!(M)-.1
4280   IF AP>INT(PE*.5)  THEN SP!(M)=SP!(M)-.05
4290   IF AP>INT(PE*.75) THEN SP!(M)=SP!(M)-.05
4300   IF M=0 THEN SP!(0)=SP!(0)-.15
4310   IF M=1 THEN SP!(1)=SP!(1)-.1
4320   IF M=2 THEN SP!(2)=SP!(2)-.05
4330   IF TE>600 AND PE<150 AND BB#(M)>50000! THEN
SP!(M)=SP!(M)-.3
4340   IF M=0 THEN PK(0)=INT(PE/20)
4350   IF M<>0 THEN IF (SP!(M)>=.72) AND (SP!(M)>SP
!(M-1)) THEN PK(M)=PK(M-1)+INT(RND*6)
4360   IF M<>0 THEN IF (SP!(M)>=.72) AND (SP!(M)=SP
!(M-1)) THEN PK(M)=PK(M-1)
4370   IF M<>0 THEN IF (SP!(M)>=.72) AND (SP!(M)<SP
!(M-1)) THEN PK(M)=PK(M-1)-INT(RND*4)
4380   IF M<>0 THEN IF SP!(M)<.72 AND SP!(M)>.7 THE
N PK(M)=PK(M-1)
4390   IF M<>0 THEN IF SP!(M)=<.7 THEN PK(M)=PK(M-1
)-INT(RND*4) : IF PK(M)=<0 THEN PK(M)=INT(RND*2)+2
4400   KU#(M)=PK(M)*KR#
4410   PR#=INT((PE+PK(M))*BB#(M)*.3)
4420   PA#=INT(BB#(M)*(PE+PK(M))*.45)
4430   BU#(M)=INT(BB#(M)*SP!(M))
4440   UR#(M)=INT(BU#(M)*TE*.67)
4450   NK#=0
4460   FOR J=0 TO 1
4470     FOR I=0 TO CO(J)-1
4480       NK#=NK#+GA#(J,I)
4490     NEXT I
4500 NEXT J
4510 GG#(M)=PA#+PR#+NK#+GK#+PE*18000
4520 RR#(M)=0
4530 FOR I=0 TO M
4540     RR#(M)=RR#(M)+UR#(I)+KU#(I)-GG#(I)
4550 NEXT I
4560 CLS
4570 PRINT " ";LO$
4580 PRINT M+1;"ｺﾞｳ";TE;"ｴﾝ"
4590 PRINT "┌────────────┬───────────┬──────
──────┬──────────┐"
4600 PRINT "│ｽﾘ ﾌﾞ ｽ ｳ  │"; : PRINT USING "####
###### ﾌﾞ│";BB#(M);
4610 PRINT " ｿｳ  ﾍﾟｰｼﾞ  ｽｳ │"; : PRINT USING "
 ### ﾍﾟｰｼﾞ│";PE+PK(M)
4620 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4630 PRINT "│ ｳ ﾚ ﾌﾞ ｽ  ｳ  │"; : PRINT USING " ###
###### ﾌﾞ│";BU#(M);
4640 PRINT " ｻﾞ ｲ  ﾘ  ｮ  ｳ  ﾋ│"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";PA#
4650 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4660 PRINT "│ﾍ ﾝ ﾋﾟ ﾝ ﾘ ﾂ │"; : PRINT USING "
###.## % │";(1-SP!(M))*100;
4670 PRINT " ｲ  ﾝ  ｻ  ﾂ  ﾋ   │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";PR#
4680 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4690 PRINT "│ｻﾞｯｼ  ｳﾘｱｹﾞ  │"; : PRINT USING "####
###### ｴﾝ│";UR#(M);
4700 PRINT " ｼﾞ  ﾝ  ｹ  ﾝ  ﾋ  │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";NK#
4710 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4720 PRINT "│ｺｳｺｸ  ｳﾘｱｹﾞ  │"; : PRINT USING "####
###### ｴﾝ│";KU#(M);
4730 PRINT " ｹﾞ ﾝ ｺ ｳ ﾘ ｮ ｳ  │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";PE*18000
4740 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4750 PRINT "│ｳﾘｲｹﾞ ｺﾞｳｹｲ  │"; : PRINT USING "####
###### ｴﾝ│";UR#(M)+KU#(M);
4760 PRINT " ｺ   ﾃ   ｲ   ﾋ   │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";GK#
4770 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4780 PRINT "│ﾘ  ｴ  ｷ  ﾘ  ﾂ│"; : PRINT USING "
###.## % │";100*((UR#(M)+KU#(M)-GG#(M))/(UR#(M)+KU
#(M)));
4790 PRINT " ｹﾞ ﾝ ｶ ｺﾞ ｳ ｹ ｲ │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";GG#(M)
4800 PRINT "├────────────┼───────────┼──────
──────┼──────────┤"
4810 PRINT "│ｱ  ﾗ  ﾘ  ｴ  ｷ│"; : PRINT USING "####
###### ｴﾝ│";UR#(M)+KU#(M)-GG#(M);
4820 PRINT " ｱﾗﾘｴｷ   ﾙ ｲ ｹ ｲ │"; : PRINT USING "##
####### ｴﾝ│";RR#(M)
4830 PRINT "└────────────┴───────────┴──────
──────┴──────────┘"
4840  IF RR#<-50000000# AND RR#>-80000000# THEN PR
INT "ﾀﾞｲﾌﾞ ｱｶｼﾞ ｶﾞ ｶｻﾝﾃﾞ ｷﾃｲﾏｽﾖ｡ ﾅﾝﾄｶ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻ
ｲ"
4850  IF RR#=<-80000000# AND RR#>-100000000# THEN
PRINT "ｱﾄ 2-3 ｺﾞｳ ﾀﾞｼﾃ ｳﾘｱｹﾞ ｶﾞ ﾉﾋﾞﾅｲ ﾊﾞｱｲﾊ ﾊｲｶﾝ ﾃ
ﾞｽﾈ"
4860  IF RR#<=-100000000# THEN 6580
4870  LOCATE 10,22 : PRINT "(Hit any key)" : GOSUB
 6560
4880  RETURN
4890 REM *KUBI
4900  Y=CSRLIN
4910  LOCATE 10,20:PRINT USING " &          & ｦ ｸﾋﾞ
 ﾆ ｼﾃ ｲｲﾃﾞｽｶ ? ";NA$(K,Y-9);
4920  KU$=INKEY$ : IF KU$="" THEN GOTO 4920
4930  IF INSTR("nNﾐ",KU$)=1 THEN 5030
4940  IF INSTR("yYﾝ",KU$)=1 THEN 4960
4950  GOTO 4920
4960  SA(K,Y-9)=0 : AA=AA-JP(K,Y-9) : KY(K,Y-9)=3
: JI=0
4970  FOR I=0 TO 1
4980    CO(I)=0
4990    FOR J=0 TO 19
5000      IF SA(I,J) THEN GOSUB 2670
5010    NEXT J
5020  NEXT I
5030  CLS
5040  PO=2 : GOSUB 2830 : LOCATE 61,9
5050  RETURN
5060 REM *JIKO
5070  CLS
5080  LOCATE 10,10
5090  IF KY(A,B)=1 THEN PRINT USING "&          & ｻ
ﾝ ｶﾞ ｲｯｶｹﾞﾂ ﾉ ｷｭｳﾖｳ ﾃﾞｽ｡";NA$(A,B);
5100  IF KY(A,B)=2 THEN PRINT USING "&          & ｻ
ﾝ ｶﾞ ﾆｶｹﾞﾂ ﾉ ｷｭｳﾖｳ ﾃﾞｽ｡";NA$(A,B);
5110  IF KY(A,B)=3 THEN PRINT USING "&          & ｻ
ﾝ ｶﾞ ﾀｲｼｬ ｼﾏｼﾀ｡ ｱﾗﾀﾆ ﾋﾄ ｦ ﾔﾄｳ ﾋﾂﾖｳ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡";NA$(A
,B); : JI=0
5120  LOCATE 10,11 : IF A THEN PRINT "(ｱﾙﾊﾞｲﾄ)"; E
LSE PRINT "(ｼｬｲﾝ)";
5130  LOCATE  10,12 : PRINT "(Hit any key)"; : GOS
UB 6560
5140  SA(A,B)=0
5150  FOR I=0 TO 1
5160    CO(I)=0
5170    FOR J=0 TO 19
5180      IF SA(I,J) THEN GOSUB 2670
5190    NEXT J
5200  NEXT I
5210  FOR I=0 TO 1
5220    FOR J=0 TO 19
5230      JP(I,J)=0
5240    NEXT J
5250  NEXT I
5260  AA=0 : K=0
5270  GOSUB 2960
5280  IF CC>0 THEN IF K THEN K=0 ELSE K=1
5290  IF CC>0 THEN 5270
5300  LOCATE 10,24 : PRINT "Sure (y/n)";
5310  AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 5310
5320  IF INSTR("yYﾝ",AN$) THEN 5350
5330  IF INSTR("nNﾐ",AN$) THEN 5210
5340  GOTO 5310
5350  CLS : RETURN
5360 REM *FUTSU
5370  OP!(J,I)=OM!*TU!*.95*JP(J,I)
5380  ST(J,I)=6 : KE(J,I)=KE(J,I)+2
5390  RETURN
5400 REM *YAOO
5410  OP!(J,I)=OM!*TU!*.9*JP(J,I)
5420  ST(J,I)=2 : KE(J,I)=KE(J,I)+3
5430  RETURN
5440 REM *YASU
5450  OP!(J,I)=OM!*TU!*1*JP(J,I)
5460  ST(J,I)=5 : KE(J,I)=KE(J,I)+1
5470  RETURN
5480 REM *OOI
5490  OP!(J,I)=OM!*TU!*.85*JP(J,I)
5500  ST(J,I)=3 : KE(J,I)=KE(J,I)+4
5510  RETURN
```

```
5520 REM *SUKU
5530  OP!(J,I)=OM!*TU!*1*JP(J,I)
5540  ST(J,I)=1
5550  RETURN
5560 REM *KAKE
5570  FOR I=0 TO CO(K)-1
5580    LOCATE 0,I+9
5590    PRINT USING "| &           &|";NA$(K,I); : PR
INT USING " ##|";AG(K,I);
5600    PRINT " ";SE$(K,I);" |"; : PRINT USING " #
#####|";GA#(K,I);
5610    PRINT USING " # |";AI(K,I); : PRINT USING
" # |";CH(K,I);
5620    PRINT USING " # |";KI(K,I); : PRINT USING
" # |";KO(K,I);
5630    PRINT USING " # |";KS(K,I); : PRINT USING
" ##|";KE(K,I);
5640    COLOR ST(K,I) : PRINT " ◇ "; : COLOR 7
5650    PRINT USING "|##|";FU(K,I);
5660    IF KT(K,I) THEN PRINT USING " ## |";JP(K,I
) ELSE PRINT "    |"
5670  NEXT I
5680 PRINT "└──────┴──┴──┴──┴──┴──┴──────
──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┘"
5690 PRINT "F ﾃﾞ ｶｲｺ J ﾃﾞ ﾌｿｸ ｼﾀ ﾋﾄ ｦ ﾔﾄｳﾀﾒ ﾉ ﾒﾝｾﾂ
ﾓｰﾄﾞ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ."
5700 PRINT "ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ﾃﾞ ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｷﾘｶｴ ﾃﾞｽ."
5710  LOCATE 61,9
5720  IF PO=3 THEN 5750
5730  IF PO=1 OR PO=2 THEN PRINT "♡"; : PO=1
5740  IF PO=-1 THEN LOCATE 58,CO(K)+8 : PRINT "♡";
5750  RETURN
5760 REM *UE
5770  UF=0
5780  IF PO=1 THEN                 RETURN
5790  IF PO=-1 OR PO=0 THEN GOSUB 5810 : RETURN
5800 REM *GAIN
5810  IF PO=-1 THEN PO=0
5820  IF CSRLIN=10 THEN PO=1
5830  Y=CSRLIN : LOCATE 61,Y   : PRINT " ";
5840  Y=CSRLIN : LOCATE 61,Y-1 : PRINT "♡";
5850  RETURN
5860 REM *SHITA
5870  IF PO=-1 THEN LOCATE 61,CSRLIN : PRINT "♡";
: RETURN
5880  IF PO=1  OR  PO=0  THEN GOSUB 5900 : RETURN
5890 REM *LOSE
5900  IF PO=1 THEN PO=0
5910  IF CSRLIN=CO(K)+7          THEN PO=-1
5920  Y=CSRLIN : LOCATE 61,Y   : PRINT " ";
5930  Y=CSRLIN : LOCATE 61,Y+1 : PRINT "♡";
5940  RETURN
5950 REM *SUJI
5960  FI=VAL(AN$) : FI$=STR$(FI)
5970 REM *SUJI.B
5980  LOCATE 61,CSRLIN : PRINT FI$;"♡";CHR$(&H1D);
5990  AF$=INKEY$ : IF AF$="" THEN 5990
6000  IF AF$=CHR$(&H8)        THEN GOSUB 6130 : RET
URN
6010  IF AF$=CHR$(&HD)        THEN GOTO  6160
6020  IF VAL(AF$) OR AF$="0" THEN GOTO  6050
6030  GOTO 5990
6040 REM *ICHI
6050  AF=VAL(AF$) : PRINT AF$;"♡";CHR$(&H1D); : DD
=JP(K,CSRLIN-9)
6060  JP(K,CSRLIN-9)=FI*10+AF         : AA=AA+JP(K,
CSRLIN-9)-DD
6070  KT(K,CSRLIN-9)=1 : RJ$="" : GH=CSRLIN-9
6080  RJ$=INKEY$ : IF RJ$="" THEN 6080
6090  IF RJ$=CHR$(&HD) THEN PRINT " "; : GOTO 5870
6100  IF RJ$=CHR$(&H8) THEN PRINT " ";CHR$(&H1D);C
HR$(&H1D);"♡";CHR$(&H1D); : AF$="" : GOTO  5990
6110  GOTO 6080
6120 REM *ERA.FI
6130  PRINT " ";CHR$(&H1D);CHR$(&H1D);"♡";CHR$(&H1
D);
6140  RETURN
6150 REM *SH.OWA
6160  DD=JP(K,CSRLIN-9) : PRINT " ";
6170  JP(K,CSRLIN-9)=FI : AA=AA+JP(K,CSRLIN-9)-DD
6180  KT(K,CSRLIN-9)=1  : GH=CSRLIN-9
6190  GOTO 5870
6200 REM *BOSHU
6210 DO=K
6220 FOR I=0 TO 1
6230   PS(I)=0 : XX(I)=0
6240   FOR J=0 TO 19
6250     IF SA(I,J) THEN PS(I)=PS(I)+A6(I,J)
6260   NEXT J
6270   IF I THEN PP=PE*.2 ELSE PP=PE*.9
6280   IF PS(I)>PP THEN XX(I)=1
6290 NEXT I
6300 IF XX(0)=1 AND XX(1)=1 THEN CLS : LOCATE 10,1
0 : PRINT "ｿﾝﾅ ﾆ ﾍﾝｼｭｳｼｬ ﾊ ｲﾘﾏｾﾝ"; : FOR I=0 TO 30
00 : NEXT I : GOTO 6540
6310 FOR K=0 TO 1
6320 IF XX(K)=1 THEN 6460
6330 GOSUB 1420
6340  TT=0
6350  FOR I=0 TO 19
6360    IF KY(K,I)<>0 THEN TT=TT+1
6370  NEXT I
6380 ER=INT(RND*4)+8 : IF ER>20-CO(K)-TT THEN ER=2
0-CO(K)-TT
6390 AD=CO(K) : PO=2 : NO=0 : GOSUB 2250
6400 LOCATE  0,ER+9 : COLOR 7
6410 PRINT "└──────┴──┴──┴──┴──┴──┴──────
──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┘";
6420 LOCATE 1,9 : PRINT "O";
6430 PO=1 : AD=CO(K)+1 : UN=0 : NI(K)=0
6440 GOSUB 1540
6450 IF NO THEN CLS : NO=0 : GOTO 6330
6460 NEXT K
6470 JI=1
6480 FOR I=0 TO 1
6490   CO(I)=0
6500   FOR J=0 TO 19
6510     IF SA(I,J) THEN GOSUB 2670
6520   NEXT J
6530 NEXT I
6540 K=DO : PO=2 : GOSUB 2830 : LOCATE 61,9
6550 RETURN
6560 AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 6560
6570 RETURN
6580 PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｽｶﾞ ｹｲｴｲ ｶｲｷﾞ ﾃﾞ ﾊｲｶﾝ ｶﾞ ｹｯﾃｲ
ｼﾏｼﾀ. ｼﾀｶﾞｯﾃ ｷﾐ ﾊ ｸﾋﾞﾃﾞｽ."
6590 PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｱｿﾋﾞ ﾏｽｶ ? (y/n)"
6600 AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 6600
6610 IF INSTR("yYﾝ",AN$) THEN LOAD "modno1",R
6620 IF INSTR("nNﾐ",AN$) THEN END
6630 GOTO 6600
```

●リスト3 "modno3"

```
1000 REM *RESULT
1010 DEFINT A-Z
1020 FOR MT=M-11 TO M
1030 CLS
1040 PRINT LO$;MT+1;"ｺﾞｳ"
1050 LOCATE 10, 1 : PRINT "┌─────────────
─────────────┐";
1060 LOCATE 10, 2:PRINT "| ｽ ﾘ ﾌﾞ ｽ ｳ   |";:PRINT
USING "########## ﾌﾞ|";BB#(MT);
1070 PRINT " ｳ  ﾚ  ﾌﾞ  ｽ  ｳ  |";:PRINT USING "####
##### ﾌﾞ|";BU#(MT);
1080 LOCATE 10, 3   : PRINT "├──────────┼──
─────┼──────────┤";
1090 LOCATE 10, 4:PRINT "| ﾍ ﾝ ﾋﾟ ﾝ ﾘ ﾂ |";:PRINT
USING "     ###.## % |";100*(1-SP!(MT));
1100 PRINT " ｳ   ﾘ   ｱ   ｹﾞ   |";:PRINT USING "####
##### ｴﾝ|";UR#(MT)+KU#(MT);
1110  LOCATE 10, 5 : PRINT "├──────────┼──
─────┼──────────┤";
1120  LOCATE 10, 6:PRINT "| ｹﾞﾝｶ   ｺﾞｳｹｲ |";:PRINT
 USING "########## ｴﾝ|";GG#(MT);
1130  PRINT " ｱ  ﾗ  ﾘ  ｴ  ｷ   |";:PRINT USING "###
###### ｴﾝ|";UR#(MT)+KU#(MT)-GG#(MT);
1140  LOCATE 10, 7 : PRINT "├──────────┼──
─────┼──────────┤";
1150  LOCATE 10, 8:PRINT "| ﾘ ｴ ｷ ﾘ ﾂ   |";:PRINT
 USING "     ###.## % |";100*((UR#(MT)+KU#(MT)-GG#(
MT))/(UR#(MT)+KU#(MT)));
1160  PRINT " ｱﾗﾘｴｷ     ｺﾞｳｹｲ  |";:PRINT USING "###
###### ｴﾝ|";RR#(MT)
1170  LOCATE 10, 9 : PRINT "└─────────────
─────────────┘";
1180  LOCATE 10,10 : PRINT "(Hit any key)"; : GOSU
B 1420
1190  NEXT MT
1200  SU#=0 : SG#=0
1210  FOR I=M-11 TO M
1220    SU#=SU#+UR#(I)+KU#(I) : SG#=SG#+GG#(I)
1230  NEXT I
1240  SR#=SU#-SG# : AU#=100*(SR#/SU#)
1250  CLS
1260  LOCATE 10,0 : PRINT "ｺﾞ  ｳ  ｹ  ｲ";
1270 LOCATE 10, 1 : PRINT "┌─────────────
──┬──────────┬──────────┐";
```

```
1280 LOCATE 10, 2:PRINT "| ｿ ｳ ｳ ﾘ ｱ ｹﾞ |";:PRINT
USING "##############|";SU#;
1290 PRINT " ｿｳｶﾝ     ｾﾝﾃﾞﾝﾋ  |";:PRINT USING "####
#########|";SS#;
1300 LOCATE 10, 3 : PRINT "├──────────┼──────
─────┼──────────┼─────────┤";
1310 LOCATE 10, 4:PRINT "| ｿｳｾｲｿﾞｳｹﾞﾝｶ  |";:PRINT
USING "##############|";SG#;
1320 PRINT " ｿ ｳ ｱ ﾗ ﾘ ｴ ｷ   |";:PRINT USING "####
#########|";SR#;
1330  LOCATE 10, 5 : PRINT "├──────────┼──────
─────┼──────────┼─────────┤";
1340  LOCATE 10, 6:PRINT "|                    |
     |";
1350  PRINT " ｿ ｳ ﾘ ｴ ｷ ﾘ ﾂ   |";:PRINT USING "
###.## % |";AU#;
1360  LOCATE 10, 7 : PRINT "└──────────┴──────
─────┴──────────┴─────────┘";
1370  IF M=23 THEN 1440
1380  LOCATE 10, 9 : PRINT "(Hit any key)"; : GOSU
B 1420
1390  CLS
1400  IF M=11 THEN M=M+1 : CHAIN "modno2",1000,ALL
1410  END
1420  AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN 1420
1430  RETURN
1440  LOCATE 10,9 : PRINT "ﾅﾝﾄｶ ﾆﾈﾝｶﾝ ｻﾞｯｼ ｦ ﾀﾞｼﾂﾂ
ﾞｹﾞﾙ ｺﾄ ｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀﾈ｡ ｺﾞｸﾛｳ ｻﾏﾃﾞｼﾀ｡";
1450  LOCATE 10,11 : PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｱｿﾋﾞﾏｽｶ ? (y/n)
"
1460  AN$=INKEY$ : IF AN$="" THEN GOTO 1460
1470  IF INSTR("yYﾝ",AN$) THEN LOAD "modno1",R
1480  IF INSTR("nNﾐ",AN$) THEN END
1490  GOTO 1460
```

MSX(32K)
SARNUS プログラムリスト

さーてお待ちかね、インプットのお時間だ。この"SARNUS"は、BASIC 3本、マシン語2本の合計5本構成のプログラムだ。例によって、マシン語はとっても長ーいのだが、くれぐれも入力ミスをしないよーに。

■プログラム1(BASIC)
CSAVE"ファイル名" RETURN

■プログラム2(マシン語)
BSAVE"CAS:TBL-VR",&HC000,&HD87C,&HD800 RETURN

■プログラム3(マシン語)
BSAVE"CAS:TBL-MG",&HDB00,&HE1AD,&HDB00 RETURN

■プログラム4(BASIC)
CSAVE"TBL-MN" RETURN

■プログラム5(BASIC)
CSAVE"TBL-ED" RETURN

また、マシン語入力の前には、
CLEAR1200,&HBFFF RETURN
を実行するのを忘れないこと。

実行方法は、プログラム1を、
CLOAD RETURN
でロードさせた後、
RUN RETURN
でスタートする。

●プログラム1

```
1000 REM ***** SARNUS LOADER PROGRAM
1010 REM ***** 1987 BY YAX with CREA
1020 REM ***** FOR MSX(32K) TAPE VERSION
1030 SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF
1040 KEY1,CHR$(255)+CHR$(12)+"RUN"+CHR$(13)
1050 CLEAR1200,&HBFFF
1060 LOCATE5,12:PRINT"NOW LOADING V-RAM DATA"
1070 BLOAD"CAS:TBL-VR",R
1080 CLEAR1200,&HDAFF
1090 CLS:LOCATE8,12:PRINT"NOW LOADING DATA"
1100 BLOAD"CAS:TBL-MG"
1110 CLS:DEFINTA-Z:DIM T$(9),TS$(9)
1120 M$="S9M50000lL16C4CCCCC4CCCC"
1130 FORI=0TO9:READT$(I):TS$(I)=SPACE$(32):NEXT
1140 FORI=0TO32STEP2:FORJ=0TO9
1150 ON J MOD2 GOTO1180
1160 TS$(J)=LEFT$(SPACE$(32-I)+T$(J),32)
1170 GOTO1190
1180 TS$(J)=RIGHT$(T$(J)+SPACE$(32-I),32)
1190 NEXT:FORJ=0TO9
1200 LOCATE0,3+J:PRINTTS$(J);:NEXTJ,I
1210 ON INTERVAL=1 GOSUB1560:INTERVALON
1220 LOCATE1,1:PRINT"PLANET"
1230 LOCATE15,14:PRINT"* TANK BATTLE *"
1240 LOCATE6,17:PRINT"1 - STORY OF SARNUS"
1250 LOCATE6,19:PRINT"2 - GAME START"
1260 LOCATE20,22:PRINT"1987 [¥]"
1270 A$=INKEY$:IF A$="" THEN1270
1280 ON VAL(A$) GOTO 1300,1500
1290 GOTO1270
1300 REM ***** STORY
1310 FORI=0TO10:LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L":NEXT
1320 FORI=0TO13:LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"M"
1330 IF I=3 THEN LOCATE1,23:PRINT"* STORY OF SURNU
S";
1340 IF I=5 THEN LOCATE1,23:PRINT" ﾜｸｾｲ ｻｰﾅｽ ﾑｶｼﾊ
ｻｶｴﾃｲﾀ ﾎｼﾃﾞ";
1350 IF I=7 THEN LOCATE1,23:PRINT"ｱｯﾀｶﾞ 20ﾈﾝﾏｴｶﾗ ﾊ
ｼﾞﾏｯﾀ ｻﾊﾞｸｶ";
1360 IF I=9 THEN LOCATE1,23:PRINT"ﾆ ﾖｯﾃ ｲﾏﾃﾞﾊ ｱﾚﾊﾃ
ﾀ ﾎｼﾄﾅｯﾃｲﾀ.";
1370 IF I=11THEN LOCATE1,23:PRINT" ｱﾙﾄｷ ｱｸﾉｸﾞﾝﾀﾞﾝ
A.R.T.(ARMORD";
1380 IF I=13THEN LOCATE1,23:PRINT"ROBOT TEAM)ｶﾞ ｻｰ
ﾅｽﾆ ｱﾗﾜﾚﾀ.";
1390 NEXT
1400 FORI=0TO5999:NEXT
1410 FORI=0TO8:LOCATE0,12:PRINTCHR$(27)+"M"
1420 FORJ=0TO999:NEXT
1430 IF I=1 THEN LOCATE1,23:PRINT"ｿﾚﾆﾊ ﾓｯﾄﾓ ﾀｶｲ ｼｮ
ｳｷﾝｶﾞ ｶｹﾗﾚﾃｲﾀ";
1440 IF I=3 THEN LOCATE1,23:PRINT"ｿﾉｺﾞ ｻｰﾅｽﾆﾊ ﾀｸｻﾝ
ﾉ ｼｮｳｷﾝｶｾｷﾞｶﾞ";
1450 IF I=5 THEN LOCATE1,23:PRINT"ｻｰﾅｽﾆ ｵﾘﾀｯﾀ ｿｼﾃ
ｱﾅﾀﾓ ｿﾉﾅｶﾉ";
1460 IF I=7 THEN LOCATE1,23:PRINT"ﾋﾄﾘﾃﾞ ｱｯﾀ.";
1470 NEXT
1480 LOCATE16,23:PRINT"PUSH ANY KEY";
1490 IF INKEY$=""THEN1490
1500 REM ***** GAME START
1510 INTERVALOFF
1520 CLS:LOCATE7,12:PRINT"PLESE PUSH F1 KEY"
1530 IF INKEY$<>CHR$(255) THEN 1530
1540 CLS:LOCATE6,12:PRINT"NOW LOADING MAIN PRG"
1550 CLOAD"TBL-MN"
1560 REM *****
1570 IF PLAY(0) THEN RETURN
1580 N=N+1:ON N GOSUB1610,1620,1630,1640,1650,1660
,1670
1590 IF N=7 THEN N=5
1600 INTERVALON:RETURN
1610 PLAY"V15L4R4O6CFD","V12L4O6R4R8CFD","V9L4R4O6
R4CFD":RETURN
1620 PLAY"R4DGE","R4R8DGE","R4R4DGE":RETURN
1630 PLAY"R4CFD","R4R8CFD","R4R4CFD":RETURN
1640 PLAY"R4DGA2","R4R8DGA2","R4R4DGA2":RETURN
1650 PLAYM$:PLAYM$:RETURN
1660 PLAYM$,"V15L4O6CFD","V12L4O6R8CFD":RETURN
1670 PLAYM$,"R16DGE","R16R8DGE":RETURN
1680 DATA"  tttttttttttttttttttttttttttu"
1690 DATA" tu                            "
1700 DATA" tu    ttu tttu tttu tu tu tttu "
1710 DATA"  tu  tu tutu tutu tutu tutu    "
1720 DATA"   tu tu tutu tutu tutu tutu    "
1730 DATA"    tutttutttu tu tutu tu tu    "
1740 DATA"    tutu tututu tu tutu tu  tu  "
1750 DATA" tttu tu tutu tutu tu ttu    tu "
1760 DATA"                             tu "
1770 DATA"tttttttttttttttttttttttttttu   "
```

●プログラム2 "TBL-VR"

```
C000  FC F8 F8 F0 F0 E0 E0 E0  2C
C008  E0 E0 F0 F0 F0 F8 F8 FC  44
C010  FF 7F 7F 3F 3F 1F 1F 0F  98
C018  0F 07 01 00 00 00 00 0F  FE
C020  FF C7 83 03 03 07 07 07  44
C028  83 83 83 C7 FF FF FE FC  30
C030  F0 E0 E0 E0 E0 F0 FE 1F  6D
C038  1F 3F FF 7F 1F FC FC FE  E9
C040  FF FF FF FF FF FF FF FF  F8
C048  FF FF FF FF C1 80 00 00  45
C050  0F 70 38 08 00 00 3E 00  0D
C058  1C 00 00 81 E2 FC E0 C0  33
C060  80 C0 E0 E0 E0 F0 F0 F0  D0
C068  0F E0 80 80 00 7F 1F FE  B3
C070  03 03 03 03 03 07 3F 7F  04
C078  7F 7F 7F 7F 3F 3F 3F FF  F0
C080  3F 7F FF FF FF FF FE FC  F4
C088  FC FC B8 98 C8 6C 24 02  EA
C090  00 00 00 00 00 00 00 00  50
C098  00 00 00 00 00 00 00 FF  57
C0A0  FF FF FE FD FA F8 F0 E0  1B
C0A8  E0 C0 DF FF 60 0F 95 47  31
C0B0  2B 27 20 20 90 D0 F0 F8  4A
C0B8  FC FC FE FE FE FE FC FC  60
C0C0  00 00 40 42 E2 E1 F1 F8  AE
C0C8  F8 00 C3 E7 00 81 42 20  0D
C0D0  A1 20 00 10 10 00 7E 7E  6D
C0D8  3C 00 18 00 7E 01 03 0F  7D
C0E0  00 00 00 00 00 00 00 80  20
C0E8  40 20 01 07 FF 0F 57 1E  93
C0F0  1D 3D FD FD FA F8 F0 E0  C6
C0F8  E0 C0 A0 60 F0 F0 F8 F8  28 05
C100  00 00 00 00 00 00 00 00  C1
C108  18 18 18 18 18 00 18 00  59
C110  6C 6C 48 00 00 00 00 00  F1
C118  50 50 F8 50 F8 50 50 00  59
C120  28 7E A8 7C 2A FC 28 00  F9
C128  42 A4 48 10 24 4A 84 00  19
C130  18 24 10 2A 44 42 3C 00  29
C138  10 20 40 00 00 00 00 00  69
C140  38 60 60 60 60 60 38 00  51
C148  38 0C 0C 0C 0C 0C 38 00  B5
C150  10 54 38 EE 38 54 10 00  37
C158  00 10 10 7C 10 10 00 00  D5
C160  00 00 00 00 00 18 18 20  71
C168  00 00 00 7E 00 00 00 00  A7
C170  00 00 00 00 00 18 18 00  61
C178  02 04 08 10 20 40 80 00  37
C180  3C 42 4A 52 62 42 3C 00  3B
C188  18 08 08 08 08 08 08 00  91
C190  7C 02 02 3C 40 40 7E 00  0B
C198  7C 02 02 3C 02 02 7C 00  95
C1A0  44 44 44 44 7E 04 04 00  F7
C1A8  7E 40 7C 02 02 02 7C 00  25
C1B0  3C 40 7C 42 42 42 3C 00  6B
C1B8  7E 02 02 04 08 08 08 00  17
C1C0  3C 42 42 3C 42 42 3C 00  3D
C1C8  3C 42 42 42 3E 02 3C 00  07
C1D0  00 18 18 00 18 18 00 00  F1
C1D8  00 18 18 00 18 18 30 00  29
C1E0  03 0F 3F FF FF 3F 0F 03  41
C1E8  00 7E 00 00 7E 00 00 00  A5
C1F0  80 E0 F8 FE F8 E0 80 00  5F
C1F8  3C 42 42 04 08 00 18 00  9D 74
C200  6C FE FE FE 7C 38 10 00  EC
C208  3C 42 42 42 7E 42 42 00  CE
C210  78 44 44 7C 42 42 7C 00  4E
C218  3C 42 40 40 40 42 3C 00  96
C220  78 44 42 42 42 44 78 00  20
C228  7E 40 40 7C 40 40 7E 00  62
C230  7E 40 40 7C 40 40 40 00  2C
C238  3C 42 40 4E 42 42 3C 00  C6
C240  42 42 42 7E 42 42 42 00  0C
C248  7C 10 10 10 10 10 7C 00  52
C250  1E 04 04 04 44 44 38 00  FC
C258  42 44 48 50 68 44 42 00  26
C260  40 40 40 40 40 40 7E 00  20
C268  82 C6 AA 92 82 82 82 00  34
C270  42 62 52 4A 46 42 42 00  3C
C278  3C 42 42 42 42 42 3C 00  FC
C280  7C 42 42 42 5C 40 40 00  60
C288  3C 42 42 42 4A 44 3A 00  14
C290  7C 42 42 42 5C 44 42 00  76
C298  3E 40 40 3C 02 02 7C 00  D4
C2A0  FE 10 10 10 10 10 10 00  C0
C2A8  42 42 42 42 42 42 3C 00  32
C2B0  42 42 42 42 24 24 18 00  DA
C2B8  82 92 92 92 92 92 6C 00  42
C2C0  82 44 28 10 28 44 82 00  6E
C2C8  42 42 42 3E 02 02 3C 00  CE
C2D0  7E 02 04 18 20 40 7E 00  0C
C2D8  3C 7F 7F 54 D6 FE 7C 00  78
C2E0  6D 6D 7D 7D 7D 3B 3B 00  69
C2E8  DB EF 6E 64 EE EF 6B 00  8E
C2F0  20 50 88 00 00 00 00 00  AA
C2F8  00 00 00 00 00 00 F8 00  B2 3D
C300  FF F3 FF FF CF FF F9 FF  79
C308  70 70 70 76 76 76 F0 80  ED
C310  00 24 24 24 5A DB F0 80  E4
C318  EE EE EE EE EE EE EE EE  4B
C320  E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0  E3
C328  7F F0 F0 7E 0F 0F 0F FE  F3
C330  18 34 72 F1 F1 FF F1 F1  74
C338  FE F1 F1 F1 FE F4 F2 F1  A1
C340  F1 F1 F1 F1 F9 F5 F3 F1  99
C348  F1 F1 F1 F1 F1 F1 F1 7E  20
C350  00 00 00 FF FF FF 00 00  10
C358  3C 3C 7F EF 3F 7F 3C 3C  37
C360  3C 3C FE EE FF FE 3C 3C  FC
C368  00 00 FF FF FF FF 00 00  27
C370  07 04 F5 F5 F5 FA 06 03  20
C378  E0 20 BF BF BF 9F 60 C0  37
C380  00 00 00 00 00 00 00 FF  42
C388  FF 00 00 00 00 00 00 00  4A
C390  80 80 80 80 80 80 80 80  53
C398  01 01 01 01 01 01 01 01  63
C3A0  EF DF BF 7F FE FD FB F7  5C
C3A8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  EB
C3B0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F3
C3B8  FF FF FF FF FF FF FF FF  73
C3C0  00 00 88 50 20 50 88 00  53
C3C8  00 00 88 88 98 68 08 70  13
C3D0  00 00 F8 10 20 40 F8 00  F3
C3D8  18 20 20 40 20 20 18 00  8B
C3E0  20 20 20 00 20 20 20 00  63
C3E8  C0 20 20 10 20 20 C0 00  BB
C3F0  40 A8 10 00 00 00 00 00  AB
C3F8  00 00 00 00 00 00 00 00  BB 71
C400  00 00 00 00 00 00 84 84  CC
C408  84 8C CC CE E2 FC FC F8  48
C410  F8 F8 F8 F8 F8 F8 FC FC  9C
C418  F8 F0 F0 E0 E0 C0 07 FF  3A
C420  00 04 0C 08 08 08 18 10  34
C428  0C 1E 1F 1C C9 CD EC EC  BF
C430  7F 3F 1F 0F 0F 8F 83 C3  C4
C438  03 01 F0 03 01 F0 00 01  E5
C440  00 00 00 08 18 1C 1E 0F  6D
C448  07 01 C3 3F 9F BF 3F BF  72
C450  37 F7 37 FF F7 FB FF FF  68
C458  F0 F8 FF FC 1F 1F 03 00  40
C460  00 00 00 00 00 00 00 00  24
C468  C1 FF E1 CC AD E1 E5 F3  FF
C470  FD E3 07 F0 FF FF FF FF  07
C478  3F 7F FC 79 E3 C7 8F 1F  C7
C480  01 01 00 00 00 00 02 02  4A
C488  01 01 00 00 80 80 C0 E0  EE
C490  F0 F8 F8 F8 F0 F0 E0 C0  AC
C498  C0 80 00 00 00 00 07 3F  E2
C4A0  F8 F0 F0 F0 F0 F0 F0 E0  DC
C4A8  E0 F3 34 18 80 81 C3 A2  F1
C4B0  A0 90 90 C8 E8 F8 FC FC  D4
C4B8  FE F7 E7 E7 F7 E0 00 00  16
C4C0  0F 0F 07 07 03 03 01 00  B7
C4C8  00 80 00 00 00 C0 E0 04  B0
C4D0  1C 64 80 00 04 02 00 07  A1
C4D8  07 03 80 C3 E0 70 7F 3F  F7
C4E0  FF FF BF BF DF EF F3 FD  DE
C4E8  FE 1F 00 00 3C 7E 00 00  83
C4F0  F0 0F 00 00 00 00 00 80  33
C4F8  80 03 04 08 10 60 C0 80  FB 09
C500  00 00 00 00 00 00 00 00  C5
C508  00 00 00 00 E0 A0 E0 00  2D
C510  38 20 20 20 00 00 00 00  6D
C518  00 00 00 20 20 20 E0 00  1D
C520  00 00 00 00 80 40 20 00  C5
C528  00 00 00 30 30 00 00 00  4D
C530  00 7E 02 7E 02 04 38 00  31
C538  00 00 F0 10 60 40 80 00  1D
C540  00 10 20 60 A0 20 20 00  75
C548  00 20 F0 90 10 20 40 00  1D
C550  00 00 F0 20 20 20 F0 00  55
C558  00 20 F0 60 A0 A0 20 00  ED
C560  00 40 F8 48 50 40 40 00  75
C568  00 00 70 10 10 10 F8 00  C5
C570  00 00 F0 10 F0 10 F0 00  25
C578  00 00 A8 A8 08 10 20 00  C5
C580  00 00 00 F8 00 00 00 00  3D
C588  7E 02 12 1C 10 10 20 00  3B
C590  02 0C 38 48 08 08 08 00  FB
C598  10 7E 42 42 02 04 38 00  AD
C5A0  00 7C 10 10 10 10 7C 00  9D
C5A8  04 7E 0C 14 24 44 04 00  7B
C5B0  10 7E 12 22 22 42 42 00  DD
C5B8  10 7C 10 7C 10 10 10 00  C5
C5C0  3E 22 42 02 02 04 18 00  47
C5C8  20 3E 24 44 04 04 38 00  93
C5D0  00 7E 02 02 02 02 7E 00  99
C5D8  24 7E 24 24 04 04 38 00  C7
C5E0  00 70 02 72 02 04 78 00  07
C5E8  00 7E 04 08 18 24 42 00  B5
C5F0  20 7E 22 2C 20 20 1E 00  FF
C5F8  42 42 22 02 02 04 38 00  A3 26
C600  1E 22 22 5E 02 02 1C 00  A6
C608  0C 38 08 7E 08 08 70 00  18
C610  52 52 52 02 04 08 70 00  4A
C618  3C 00 7E 08 08 08 30 00  E0
C620  40 40 70 4C 42 40 40 00  E4
C628  08 7E 08 08 08 08 30 00  C4
C630  00 3C 00 00 00 00 7E 00  B0
C638  00 7E 04 28 10 28 46 00  26
C640  10 7E 04 08 34 52 10 00  36
C648  04 04 04 04 08 10 60 00  96
C650  08 04 24 24 42 42 42 00  30
C658  40 40 7E 40 40 40 3E 00  1A
C660  7E 02 02 02 04 08 30 00  E6
C668  00 20 50 88 04 02 00 00  2C
C670  10 FE 10 54 54 92 92 00  20
C678  00 7E 02 04 28 10 08 00  02
C680  70 0E 30 0C 00 70 0E 00  7E
C688  08 10 20 44 44 5A 62 00  CA
C690  02 22 14 08 0C 12 60 00  14
C698  3C 10 7E 10 10 10 0C 00  64
C6A0  20 7E 22 22 24 20 20 00  AC
C6A8  00 3C 04 04 04 04 7E 00  38
C6B0  00 7C 04 7C 04 04 7C 00  F6
C6B8  3C 00 7E 02 02 04 38 00  78
C6C0  42 42 42 42 02 04 38 00  CC
C6C8  08 28 28 28 4A 4A 4C 00  EE
C6D0  40 40 40 42 44 48 70 00  94
C6D8  00 7E 42 42 42 42 7E 00  A2
C6E0  7E 42 42 02 02 04 38 00  E8
C6E8  00 70 02 02 04 08 70 00  9E
C6F0  A0 A0 00 00 00 00 00 00  F6
C6F8  E0 A0 E0 00 00 00 00 00  1E 0C
C700  FC FC FC F8 F8 F9 BB BD  1C
C708  BC 3C 1E 0E 00 00 00 00  F3
C710  01 01 01 00 00 01 01 00  DC
C718  80 81 C3 47 0E 1C 18 30  5C
C720  FF F8 E0 C0 80 03 07 E3  EB
C728  DB F9 38 39 10 3F 7F FF  01
C730  FF FF E1 04 52 49 01 01  77
C738  0F 3F 3F 1F 1F 0F 07 00  E0
C740  80 C0 60 70 FC FF FF 7F  90
C748  7F 7F 7F 7F C7 F9 FF FF  C9
C750  FF FF FF FF 37 CB F5 F5  FF
C758  F7 F7 FF FF FC F0 F0 00  E7
C760  00 00 00 01 01 C1 C1 C1  6C
C768  C3 E1 E1 F0 F0 F0 F0 E0  54
C770  E1 FF E1 FF C3 F8 F0 F0  92
C778  F0 E0 E0 00 00 E7 03 03  DC
C780  E0 24 24 7E A4 A4 48 00  7D
C788  20 FC 24 62 A0 62 3C 00  2F
C790  48 78 4C AA 92 A2 44 00  85
C798  20 78 20 78 20 22 1C 00  ED
C7A0  48 FC 4A 42 44 40 40 00  FB
C7A8  08 BC CA 8A BC 08 10 00  5B
C7B0  10 1C 10 10 70 98 64 00  2F
C7B8  1C 42 40 7C 02 02 7C 00  19
C7C0  42 42 42 42 02 04 18 00  AD
C7C8  7C 08 30 CC 62 92 7C 00  7F
C7D0  40 EC 54 64 44 C4 42 00  C5
C7D8  7C 18 20 7C 82 02 7C 00  CF
C7E0  40 E0 5C 62 42 C2 44 00  CD
C7E8  10 30 20 70 48 CA 84 00  15
C7F0  00 00 00 00 00 00 00 00  B7
C7F8  FF FF FF FF FF FF FF FF  B7 63
C800  85 85 85 85 85 85 85 85  F0
C808  85 85 85 85 85 85 85 85  F8
C810  81 81 81 81 81 81 81 81  E0
C818  61 61 61 C1 C1 C1 C1 21  28
C820  51 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F  D2
C828  5F 5F 5F 5F 5F 5F 59 59  DC
C830  59 69 6B 8B 8B 8B 8B 68  B9
C838  68 68 6B 61 61 19 29 29  68
C840  5F 5F 5F 5F 5F 5F 5B 5B  F8
C848  5F 5F 5B 5B 59 59 19 B9  08
C850  B9 9B 9B 1B 1B 1B 1B 1B  8E
C858  9B 9B 1B 9B 9B 9B 9B 9B  78
C860  54 54 54 54 54 54 54 54  C8
C868  45 54 54 54 54 49 49 9C  F3
C870  69 8B 8B 8B 8B 8B 8B 6B  4E
C878  6B 69 6B 6B 6B 1B 2B 2B  C6
C880  80 80 80 80 80 80 87 87  56
C888  87 87 81 81 81 81 81 81  64
C890  81 81 81 81 81 81 81 81  60
C898  81 81 81 81 81 81 81 51  38
C8A0  81 87 87 87 87 87 87 87  9A
C8A8  87 8B 8B 8B 8B 1B 1B 1B  74
C8B0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  50
C8B8  1B 1B 1B 19 19 19 59 59  CE
C8C0  78 78 78 78 78 78 78 78  48
C8C8  78 1B 8B 8B 1B 1B 1B 1B  A5
C8D0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 6B 6B  10
C8D8  6B 9B 9B 1B B9 B9 B9 B9  40
C8E0  78 78 78 78 78 78 78 78  68
C8E8  78 B8 B8 B8 B1 B1 B1 B1  14
C8F0  B1 B1 B8 B8 B1 B1 B1 B1  4E
C8F8  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B5 B5  50 E9
C900  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  49
C908  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  51
C910  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  59
C918  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  61
C920  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  69
C928  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  71
C930  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  79
C938  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  81
C940  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  89
C948  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  91
C950  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  99
C958  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  A1
```

```
C960  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  A9
C968  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  B1
C970  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  B9
C978  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  C1
C980  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  C9
C988  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D1
C990  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D9
C998  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E1
C9A0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E9
C9A8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F1
C9B0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F9
C9B8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  01
C9C0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  09
C9C8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  11
C9D0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  19
C9D8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  21
C9E0  F0 50 F0 F0 F0 F0 F0 F0  89
C9E8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  31
C9F0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  39
C9F8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  41 60
CA00  D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 F0  6A
CA08  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  52
CA10  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  5A
CA18  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  62
CA20  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  6A
CA28  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  72
CA30  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  7A
CA38  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  82
CA40  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  8A
CA48  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  92
CA50  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  9A
CA58  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  A2
CA60  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  AA
CA68  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  B2
CA70  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  BA
CA78  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  C2
CA80  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  CA
CA88  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D2
CA90  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  DA
CA98  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E2
CAA0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  EA
CAA8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F2
CAB0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  FA
CAB8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  02
CAC0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  0A
CAC8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  12
CAD0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  1A
CAD8  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0  A2
CAE0  70 70 70 70 70 70 70 70  2A
CAE8  70 70 70 70 70 70 70 70  32
CAF0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  3A
CAF8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  42 A0
CB00  BA BA BA BA BA BA BA BA  9B
CB08  2B 2B 2B 2B 2B 2B 2C 1C  1D
CB10  5B 5B 5B 5B 5B 51 54 14  5B
CB18  30 30 30 30 30 30 30 30  63
CB20  30 30 30 30 30 30 30 30  6B
CB28  70 F0 70 F4 74 F4 F0 F0  FF
CB30  70 F0 70 F4 74 F4 F0 F0  07
CB38  70 F0 70 F4 74 F4 F0 F0  0F
CB40  70 F0 70 F4 74 F4 F0 F0  17
CB48  70 F0 70 F4 74 F4 F0 F0  1F
CB50  00 00 00 40 40 40 00 00  DB
CB58  E0 E0 E0 FE E5 50 40 E0  16
CB60  E0 E0 E0 FE E5 50 40 E0  1E
CB68  F0 F0 E0 F0 E0 50 F0 F0  F3
CB70  E0 E0 E5 F5 E5 5E E0 E0  D8
CB78  E0 E0 E5 F5 E5 5E E0 E0  E0
CB80  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  CB
CB88  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D3
CB90  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  DB
CB98  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E3
CBA0  F4 F4 F4 F4 F4 F4 F4 F4  0B
CBA8  51 51 51 41 51 51 51 51  EB
CBB0  54 54 54 44 54 54 54 54  0B
CBB8  41 41 41 41 41 41 41 41  8B
CBC0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  0B
CBC8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  13
CBD0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  1B
CBD8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  23
CBE0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  2B
CBE8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  33
CBF0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  3B
CBF8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  43 26
CC00  F1 F1 F1 F1 F1 F1 51 D1  94
CC08  51 D1 51 D1 51 D2 52 D2  5F
CC10  52 D2 52 D2 52 D2 52 D2  6C
CC18  51 D1 51 D1 51 D1 31 71  EC
CC20  41 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  04
CC28  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  7C
CC30  BC BC BC BC BC BC BC BC  DC
CC38  B2 B2 12 21 21 13 17 93  79
CC40  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  94
CC48  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  9C
CC50  B1 B1 91 B9 B1 B1 B1 B1  8C
CC58  BD BD B1 B9 B2 B2 B9 B9  DE
CC60  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  B4
CC68  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  BC
CC70  B1 B1 B9 B9 B1 B1 B1 B1  D4
CC78  BD BD B9 B9 B9 B9 B9 B9  14
CC80  11 11 F1 F1 B1 B1 B1 B1  14
CC88  B1 B1 51 51 51 51 51 51  9C
CC90  51 51 51 51 51 51 51 51  E4
CC98  51 51 51 51 51 51 F1 F1  2C
CCA0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  44
CCA8  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  4C
CCB0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  54
CCB8  1B 17 17 17 17 1F 1F 1F  58
CCC0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  64
CCC8  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  6C
CCD0  9B 9B 9B 1B 8B 8B 1B DB  94
CCD8  DB DB 9B 9B 9B 9B 9F 9F  04
CCE0  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B  84
CCE8  1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 9B  0C
CCF0  9B 9B 1B 1B 1B 1B 1B DB  54
CCF8  DB 9B 9B 9B 9B 9B 9B 9B  DC 36
CD00  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  4D
CD08  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  55
CD10  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  5D
CD18  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  65
CD20  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  6D
CD28  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  75
CD30  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  7D
CD38  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  85
CD40  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  8D
CD48  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  95
CD50  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  9D
CD58  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  A5
CD60  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  AD
CD68  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  B5
CD70  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  BD
CD78  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  C5
CD80  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  CD
CD88  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D5
CD90  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  DD
CD98  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E5
CDA0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  ED
CDA8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F5
CDB0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  FD
CDB8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  05
CDC0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  0D
CDC8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  15
CDD0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  1D
CDD8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  25
CDE0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  2D
CDE8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  35
CDF0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  3D
CDF8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  45 00
CE00  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  4E
CE08  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  56
CE10  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  5E
CE18  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  66
CE20  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  6E
CE28  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  76
CE30  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  7E
CE38  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  86
CE40  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  8E
CE48  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  96
CE50  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  9E
CE58  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  A6
CE60  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  AE
CE68  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  B6
CE70  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  BE
CE78  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  C6
CE80  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  CE
CE88  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D6
CE90  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  DE
CE98  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E6
CEA0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  EE
CEA8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F6
CEB0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  FE
CEB8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  06
CEC0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  0E
CEC8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  16
CED0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  1E
CED8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  26
CEE0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  2E
CEE8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  36
CEF0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  3E
CEF8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  46 00
CF00  6B 6B 6B 6B 6B 6B 61 61  13
CF08  61 61 61 61 61 61 61 61  DF
CF10  B1 B1 91 61 61 61 61 61  B7
CF18  C1 C1 C1 C1 C1 C1 C1 D1  FF
CF20  B1 B6 B6 B6 B6 B6 16 B1  F5
CF28  B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  7F
CF30  B1 B1 B6 86 86 86 B6 B6  15
CF38  B6 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1  94
CF40  B6 B6 B6 B6 B6 B6 B1 B1  B5
CF48  B1 B1 B1 B1 B9 B9 B1 B9  B7
CF50  B1 B1 B1 B1 B9 B9 B9 B9  C7
CF58  B9 B9 B1 B1 B9 B9 B1 B1  CF
CF60  B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6  DF
CF68  B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6  E7
CF70  B6 B6 B6 B6 B6 B9 B9 B9  F8
CF78  B9 B9 B9 B9 B9 91 91 91  97
CF80  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  CF
CF88  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  D7
CF90  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  DF
CF98  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  E7
CFA0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  EF
CFA8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  F7
CFB0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  FF
CFB8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  07
CFC0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  0F
CFC8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  17
CFD0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  1F
CFD8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  27
CFE0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  2F
CFE8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  37
CFF0  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  3F
CFF8  F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0  47 6C
D000  00 01 01 01 01 35 02 37  42
D008  07 07 33 04 37 07 30 00  8B
D010  00 80 80 80 80 AC 40 EC  B8
D018  E0 E0 CC 20 EC E0 0C 00  6C
D020  01 02 02 02 36 4A 35 48  F4
D028  38 38 4C 3B 48 38 4F 30  EE
D030  80 40 40 40 6C 52 AC 12  BC
D038  1C 1C 32 DC 12 1C F2 0E  7C
D040  00 00 54 54 00 3B 37 37  61
D048  37 37 3B 00 54 54 00 00  69
D050  00 00 A0 A0 00 A0 C0 BE  7E
D058  BE C0 A0 00 A0 A0 00 00  86
D060  00 54 AB AB 7F 44 48 48  2D
D068  48 48 44 7F AB AB 54 00  35
D070  00 A0 50 50 A0 50 3E 41  EF
D078  41 3E 50 A0 50 50 A0 00  F7
D080  00 30 07 37 04 33 07 07  03
D088  37 02 35 01 01 01 01 00  CA
D090  00 0C E0 EC 20 CC E0 E0  E4
D098  EC 40 AC 80 80 80 80 00  40
D0A0  30 4F 38 48 3B 4C 38 38  66
D0A8  48 35 4A 36 02 02 02 01  7C
D0B0  0E F2 1C 12 DC 32 1C 1C  F4
D0B8  12 AC 52 6C 40 40 40 80  44
D0C0  00 00 05 05 00 05 03 7D  1F
D0C8  7D 03 05 00 05 05 00 00  27
D0D0  00 00 2A 2A 00 DC EC EC  A8
D0D8  EC EC DC 00 2A 2A 00 00  B0
D0E0  00 05 0A 0A 05 0A 7C 82  D6
D0E8  82 7C 0A 05 0A 0A 05 00  DE
D0F0  00 2A D5 D5 FE 22 12 12  D8
D0F8  12 12 22 FE D5 D5 2A 00  E0 B6
D100  00 00 00 6E 0E 68 06 6E  29
D108  0F 69 06 6E 0E 66 08 6F  B0
D110  00 C0 C0 CC C0 CC C0 CC  45
D118  20 EC E0 EC C0 2C E0 EC  79
D120  00 01 6F 91 71 97 69 91  F4
D128  70 96 69 91 71 99 77 90  0A
D130  C0 20 2C 32 2C 32 2C 32  FB
D138  DC 12 1C 12 3C D2 1C 12  61
D140  00 00 AA AA 00 DB BD BD  BA
D148  83 DE DE EF 00 AA AA 00  9B
D150  00 00 A8 A8 00 B8 D8 D8  D9
D158  00 FE FE 00 00 A8 A8 00  75
D160  00 AA 55 55 FB 24 42 42  28
D168  7C 21 21 10 EF 55 55 AA  4A
D170  00 A8 54 54 B8 44 24 24  D5
D178  FE 01 01 FE A8 54 54 A8  3F
D180  6F 08 66 0E 6E 06 69 0F  28
D188  6E 06 68 0E 6E 00 00 00  B1
D190  EC E0 2C C0 EC E0 EC 20  F1
D198  CC C0 CC C0 CC C0 C0 00  CD
D1A0  90 77 99 71 91 69 96 70  82
D1A8  91 69 97 71 91 6F 01 00  7C
D1B0  12 1C D2 3C 12 1C 12 DC  D9
D1B8  32 2C 32 2C 32 2C 20 C0  83
D1C0  00 00 15 15 00 1D 1B 1B  0E
D1C8  00 7F 7F 00 00 15 15 00  C1
D1D0  00 00 55 55 00 DB BD BD  A0
D1D8  C1 7B 7B F7 00 55 55 00  01
D1E0  00 15 2A 2A 1D 22 24 24  A1
D1E8  7F 80 80 7F 15 2A 2A 15  35
D1F0  00 55 AA AA DF 24 42 42  F1
D1F8  3E 84 84 08 F7 AA AA 55  B7 59
D200  01 CD 1D DD 1D DD 19 D5  82
D208  16 D7 17 D4 14 DB 1C DF  9C
D210  80 B3 B8 BB B8 BB 98 AB  3E
D218  68 EB E8 EB E8 DB 38 FB  06
D220  CE 32 E2 22 E2 22 E6 2A  0A
D228  E9 28 E8 2B EB 24 E3 20  30
D230  73 4C 47 44 47 44 67 54  92
D238  97 14 17 14 17 24 C7 04  E6
D240  AA AA 00 FF E0 DF BF BE  A1
D248  A6 A7 DF E0 FF 00 AA AA  79
D250  AA AA 00 FC 7E BE 00 FF  AD
D258  FF 00 BE 7E FC 00 AA AA  B5
D260  55 55 FF 00 1F 20 40 41  9B
D268  59 58 20 1F 00 FF 55 55  D3
D270  55 55 FE 02 81 41 FF 00  AD
D278  00 FF 41 81 02 FE 55 55  B5
D280  DF 1C DB 14 D4 17 D7 16  14
D288  D5 19 DD 1D DD 1D CD 01  0A
D290  FB 38 DB E8 EB E8 EB 68  7E
D298  AB 98 BB B8 BB B8 B3 80  C6
D2A0  20 E3 24 EB 2B E8 28 E9  A8
D2A8  2A E6 22 E2 22 E2 32 CE  92
D2B0  04 C7 24 17 14 17 14 97  5E
D2B8  54 67 44 47 44 47 4C 73  1A
D2C0  55 55 00 3F 7E 7D 00 FF  75
D2C8  FF 00 7D 7E 3F 00 55 55  7D
D2D0  55 55 00 FF 07 FB FD 7D  C7
D2D8  65 E5 FB 07 FF 00 55 55  9F
D2E0  AA AA 7F 40 81 82 FF 00  C7
D2E8  00 FF 82 81 40 7F AA AA  CF
D2F0  AA AA FF 00 F8 04 02 82  95
D2F8  9A 1A 04 F8 00 FF AA AA  CD 04
D300  00 01 01 31 71 75 2A 2B  41
D308  0B 0B 0B 2C 2F 77 70 30  6E
D310  00 80 80 8C 8E AE 54 D4  D3
D318  D0 D0 D0 34 F4 EE 0E 0C  8B
```

```
D320  01 02 32 4E 8E 8A 55 54   37
D328  34 14 34 53 50 88 8F 48   79
D330  80 40 4C 72 71 51 AA 2A   17
D338  2C 28 2C CA 0A 11 F1 12   73
D340  00 60 F8 E0 1F 38 37 37   10
D348  37 37 38 1F E0 F8 60 00   18
D350  00 30 F8 38 C0 20 C0 BE   E1
D358  BE C0 20 C0 38 F8 30 00   E9
D360  60 98 05 1F E0 47 48 48   06
D368  48 48 47 E0 1F 07 98 60   10
D370  30 C8 04 C4 38 D0 3E 41   8A
D378  41 3E D0 38 C4 04 C8 30   92
D380  30 70 77 2F 2C 0B 0B 0B   E6
D388  2B 2A 75 71 31 01 01 00   C9
D390  0C 0E EE F4 34 D0 D0 D0   03
D398  D4 54 AE 8E 8C 80 80 00   5B
D3A0  48 8F 88 50 53 34 14 34   F1
D3A8  54 55 8A 8E 4E 32 02 01   BF
D3B0  12 F1 11 0A CA 2C 28 2C   EB
D3B8  2A AA 51 71 72 4C 40 80   9F
D3C0  00 0C 1F 1C 03 04 03 7D   61
D3C8  7D 03 04 03 1C 1F 0C 00   69
D3D0  00 06 1F 07 F8 1C EC EC   BB
D3D8  EC EC 1C F8 07 1F 06 00   C3
D3E0  0C 13 20 23 1C 0B 7C 82   3A
D3E8  82 7C 0B 1C 23 20 13 0C   42
D3F0  06 19 A0 F8 07 E2 12 12   87
D3F8  12 12 E2 07 F8 E0 19 06   CF EC
D400  01 01 01 01 01 05 05 35   18
D408  06 37 07 37 07 37 07 03   9F
D410  80 80 80 80 80 A0 A0 AC   50
D418  60 EC E0 EC E0 EC E0 C0   70
D420  02 02 02 02 06 0A 3A 4A   90
D428  39 48 38 48 38 48 38 04   B9
D430  40 40 40 40 60 50 5C 52   62
D438  9C 12 1C 12 1C 12 1C 20   52
D440  00 00 2A 2A 00 7F FF FE   E4
D448  FE FF 7F 00 2A 2A 00 00   EC
D450  00 00 80 80 00 E0 00 FF   03
D458  FF 00 E0 00 80 80 00 00   0B
D460  00 2A 55 55 7F 80 00 01   08
D468  01 00 80 7F 55 55 2A 00   10
D470  00 80 40 40 E0 10 FF 00   33
D478  00 FF 10 E0 40 40 80 00   3B
D480  03 07 37 07 37 07 37 06   17
D488  35 05 05 01 01 01 01 01   A0
D490  C0 E0 EC E0 EC E0 EC 60   E8
D498  AC A0 A0 80 80 80 80 80   D8
D4A0  04 38 48 38 48 38 48 39   31
D4A8  4A 3A 0A 06 02 02 02 02   18
D4B0  20 1C 12 1C 12 1C 12 9C   CA
D4B8  52 5C 50 60 40 40 40 40   EA
D4C0  00 00 01 01 00 07 00 FF   9C
D4C8  FF 00 07 00 01 01 00 00   A4
D4D0  00 00 54 54 00 FE FF 7F   C8
D4D8  7F FF FE 00 54 54 00 00   D0
D4E0  00 01 02 02 07 08 FF 00   C7
D4E8  00 FF 08 07 02 02 01 00   CF
```

```
D4F0  00 54 AA AA FE 01 00 80   EB
D4F8  80 00 01 FE AA AA 54 00   F3 98
D500  00 00 00 01 01 01 01 01   DA
D508  01 01 01 01 01 00 00 00   E2
D510  00 00 00 80 80 80 80 80   65
D518  80 80 80 80 80 00 00 00   6D
D520  00 00 00 00 00 00 00 1F   14
D528  1F 00 00 00 00 00 00 00   1C
D530  00 00 00 00 00 00 00 F8   FD
D538  F8 00 00 00 00 00 00 00   05
D540  00 10 38 6C 38 10 00 00   11
D548  00 00 00 00 00 00 00 00   1D
D550  00 00 00 00 00 00 00 00   25
D558  00 00 00 00 00 00 00 00   2D
D560  10 10 10 FE 10 10 10 00   93
D568  00 00 00 00 00 00 00 00   3D
D570  00 00 00 00 00 00 00 00   45
D578  00 00 00 00 00 00 00 00   4D
D580  01 01 30 31 01 07 07 DF   A6
D588  DF 07 07 01 31 30 01 01   AE
D590  80 80 0C 8C 80 E0 E0 FB   38
D598  FB E0 E0 80 8C 0C 80 80   40
D5A0  00 00 00 00 07 03 05 03   87
D5A8  0D 0A 1F 1A 37 2B 57 6B   F1
D5B0  00 06 11 61 41 A1 55 AE   E2
D5B8  57 AF 57 AF 5F AF DF AF   35
D5C0  00 60 B8 B6 B7 BB BB 7D   0D
D5C8  FD FD FE FD FE FD FA FD   84
D5D0  00 00 E0 60 A0 60 A0 60   E5
D5D8  B0 70 F8 78 FC 7C FE 7E   31
D5E0  57 6F 57 6F 5F 71 20 24   55
D5E8  3F 1E 0F 07 01 00 00 00   31
D5F0  5F AF 5F AF DF AF DF AB   F9
D5F8  58 AC 57 AB D7 7B 1C 00   41 44
D600  FE FD FE FD FE FD FD DB   9F
D608  1B 37 EF FF FF FE 38 00   53
D610  BE 7E BE 7E FE 8E 04 24   12
D618  FC F8 F0 E0 80 00 00 00   32
D620  00 00 00 07 08 0C 0A 0C   27
D628  12 15 20 25 48 54 A8 94   42
D630  06 19 6E 9E BE 5E AA 51   48
D638  A8 50 A8 50 A0 50 20 50   5E
D640  60 98 47 49 48 44 44 82   F0
D648  02 02 01 02 01 02 05 02   2F
D650  00 E0 10 90 50 90 50 90   66
D658  48 88 04 84 02 82 01 81   8C
D660  A8 90 A8 90 A0 8E 5F 5B   8E
D668  40 21 10 08 06 01 00 00   BE
D670  A0 50 A0 50 20 50 20 54   0A
D678  A7 53 A8 54 28 84 63 1C   6F
D680  01 02 01 02 01 02 02 24   85
D688  E4 C8 10 00 00 01 C6 38   19
D690  41 81 41 81 01 71 FA DA   30
D698  02 04 08 10 60 80 00 00   6C
D6A0  00 00 00 03 04 09 13 17   B0
D6A8  17 13 09 04 03 00 00 00   B8
D6B0  00 00 00 C0 20 90 C8 E8   A6
D6B8  E8 C8 90 20 C0 00 00 00   AE
```

```
D6C0  00 00 1F 3F 3F 3F 3F 3F   F0
D6C8  1F 0C 07 01 00 00 00 00   D1
D6D0  00 00 80 F0 D0 D8 D8 BC   52
D6D8  74 F4 EC 9C F8 00 00 00   96
D6E0  00 1F 20 40 40 40 40 40   35
D6E8  20 13 08 06 11 04 09 01   1E
D6F0  00 80 70 0A 28 24 25 42   73
D6F8  8A 0A 12 63 04 FC 22 21   1A 5A
D700  00 00 00 00 00 01 03 03   DE
D708  03 03 03 01 00 00 00 00   E9
D710  00 00 00 00 F0 F8 F8 FC   C3
D718  F4 F4 EC 9C F8 00 00 00   57
D720  00 00 00 00 01 02 04 04   02
D728  04 04 04 02 09 12 04 04   30
D730  00 00 00 F1 0A 04 05 02   0D
D738  0A 0A 13 62 04 F8 44 42   1A
D740  00 00 00 00 00 00 00 00   17
D748  06 08 01 01 00 00 00 00   2F
D750  00 00 00 00 00 20 40 4E   D5
D758  10 80 2C 42 40 40 20 00   CD
D760  00 00 00 00 00 0F DF 1F   44
D768  00 3F 7F 43 3C 66 3C 00   1E
D770  00 00 00 00 00 00 90 A4   7B
D778  28 F8 FC 82 7C C6 7C 00   AB
D780  00 00 00 00 0F D0 20 E0   36
D788  3F 40 80 BC 43 99 42 3C   74
D790  00 00 00 00 00 D0 6C 5A   FD
D798  D4 04 02 7D 82 39 82 7C   7F
D7A0  00 38 00 F0 7F 0F FF 7F   AB
D7A8  31 E7 07 63 00 03 00 00   04
D7B0  00 00 1E 00 C0 F0 F8 E0   2D
D7B8  F8 FF FE FC 1F 80 00 00   1F
D7C0  00 00 00 00 00 00 00 00   97
D7C8  00 00 00 00 00 00 00 00   9F
D7D0  00 00 00 00 00 00 00 00   A7
D7D8  00 00 00 00 00 00 00 00   AF
D7E0  00 00 00 00 00 00 00 00   B7
D7E8  00 00 00 00 00 00 00 00   BF
D7F0  00 00 00 00 00 00 00 00   C7
D7F8  00 00 00 00 00 00 00 00   CF 03
D800  CD 7E 00 21 00 C0 11 00   15
D808  00 01 00 08 CD 5C 00 21   33
D810  00 C0 11 00 08 01 00 08   CA
D818  CD 5C 00 21 00 C0 11 00   0B
D820  10 01 00 08 CD 5C 00 21   5B
D828  00 C8 11 00 20 01 00 08   02
D830  CD 5C 00 21 00 C8 11 00   2B
D838  28 01 00 08 CD 5C 00 21   8B
D840  00 C8 11 00 30 01 00 08   2A
D848  CD 5C 00 21 00 D0 11 00   4B
D850  38 01 00 08 CD 5C 00 C9   5B
D858  21 00 00 11 00 C0 01 00   23
D860  08 CD 59 00 21 00 20 11   B8
D868  00 C8 01 00 08 CD 59 00   37
D870  21 00 38 11 00 D0 01 00   83
D878  08 CD 59 00 C9 00 00 00   47
```

●プログラム3 "TBL-MG"

```
DB00  C0 DE DA B6 20 BB DD C4   85
DB08  DE 20 B3 AB B0 D1 A6 20   86
DB10  D4 AF C2 B9 C3 20 B8 DA   5E
DB18  21 20 20 20 20 20 20 20   F4
DB20  20 20 20 20 20 20 20 20   FB
DB28  BB DD C4 DE B3 AB B0 D1   1C
DB30  C4 20 C0 C0 B6 B3 C4 B7   53
DB38  CA 20 BC B0 D9 C4 DE B6   9A
DB40  DE 20 B5 B5 B2 CE B3 B6   6C
DB48  DE B2 B2 BF DE 20 20 20   62
DB50  BB DD C4 DE B3 AB B0 D1   44
DB58  C9 20 CA DE B6 D4 DB B0   D9
DB60  20 20 20 20 20 20 20 20   3B
DB68  20 20 20 20 20 20 20 20   43
DB70  20 20 20 20 20 20 20 20   4B
DB78  CA DE D9 B7 D8 B0 C3 DE   B4
DB80  20 20 B3 AB B0 D1 C6 20   60
DB88  D4 D7 DA C0 D4 C2 B6 DE   D2
DB90  B2 D9 20 20 20 20 20 20   B6
DB98  20 20 20 20 20 20 20 20   73
DBA0  C0 DE DA B6 20 B5 DA C9   21
DBA8  20 20 BB B2 CC 20 CB DB   C2
DBB0  DC C5 B6 AF C0 B6 3F 20   66
DBB8  20 20 20 20 20 20 20 20   93
DBC0  20 20 20 20 20 20 20 20   9B
DBC8  BB DD C4 DE B3 AB B0 D1   BC
DBD0  C6 CA 31 30 30 30 30 30   5C
DBD8  20 43 44 C9 B3 B7 DD B6   20
DBE0  DE 20 B6 B6 AF C3 AF C3   09
DBE8  B2 D9 BF DE 20 20 20 20   6B
DBF0  BB DD C4 DE B3 AB B0 D1   E4
DBF8  CA 20 CE DF B2 DD C4 28   E5 30
DC00  33 2C 45 29 C6 20 C3 DE   30
DC08  D9 B6 D7 20 B7 A6 C2 B9   42
DC10  DB 21 20 20 20 20 20 20   A8
DC18  C3 D8 B0 21 20 B6 BC C0   B2
DC20  20 20 31 30 30 30 20 43   60
DC28  44 20 B6 B4 BE 21 20 20   F1
DC30  20 20 20 20 20 20 20 20   0C
DC38  20 20 20 20 20 20 20 20   14
DC40  B3 AB B0 D1 CA 20 B3 BA   52
DC48  DE B7 B6 DE 20 CA D4 B2   BD
```

```
DC50  BF DE 20 20 20 20 20 20   89
DC58  20 20 20 20 20 20 20 20   34
DC60  20 20 20 20 20 20 20 20   3C
DC68  B5 DA C9 20 DA B5 C5 B6   C6
DC70  DE 20 B3 AB B0 D1 C6 20   0F
DC78  D4 D7 DA C0 C0 DE DA B6   C7
DC80  20 B6 C0 B7 A6 20 C4 AF   E2
DC88  C3 B8 DA B0 20 20 20 20   E9
DC90  4D 53 58 CA 20 B2 B2 BF   71
DC98  DE B0 20 20 20 20 20 20   C2
DCA0  20 20 20 20 20 20 20 20   7C
DCA8  20 20 20 20 20 20 20 20   84
DCB0  20 20 20 20 20 20 20 20   8C
DCB8  41 2E 52 2E 54 2E B7 C1   7D
DCC0  CA 20 31 C2 35 30 30 30   3E
DCC8  30 20 43 44 C9 20 BC AE   CE
DCD0  B3 B7 DD C0 DE 20 20 20   F1
DCD8  20 20 20 20 20 20 20 20   B4
DCE0  41 2E 52 2E 54 2E C9 20   16
DCE8  20 20 20 CA DE B6 D4 DB   31
DCF0  B0 20 20 20 20 20 20 20   5C
DCF8  20 20 20 20 20 20 20 20   D4 10
DD00  20 20 20 20 20 20 20 20   DD
DD08  41 2E 52 2E 54 2E C9 20   3F
DD10  CE DD C0 B2 CA 20 BE DD   8F
DD18  BB B6 DD C5 DD C0 DE C4   47
DD20  BB 20 20 20 20 20 20 20   98
DD28  20 20 20 20 20 20 20 20   05
DD30  41 2E 52 2E 54 2E C9 20   67
DD38  B7 C1 CA 20 D0 BB B2 D9   8D
DD40  C3 DE 20 CA B6 B2 BC DB   A7
DD48  20 20 20 20 20 20 20 20   25
DD50  20 20 20 20 20 20 20 20   2D
DD58  B3 AB B0 D1 A6 20 D4 AF   5D
DD60  C0 D4 C2 20 B1 DD C0 CA   CB
DD68  20 B4 D7 B2 BF DE 21 21   81
DD70  21 21 21 21 21 21 20 20   53
DD78  20 20 20 20 20 20 20 20   55
DD80  BB B7 C6 20 C0 B0 BD CD   AF
DD88  20 B2 AF C3 D9 BF DE 20   3F
DD90  20 20 20 20 20 20 20 20   6D
DD98  20 20 20 20 20 20 20 20   75
```

```
DDA0  20 B7 AF C4 DE 20 D6 D8   73
DDA8  41 2E 52 2E 54 2E B7 C1   6E
DDB0  CA 20 B1 CC DE C5 B2 B6   FF
DDB8  D7 20 C1 B6 BD DE B6 C5   19
DDC0  B2 CE B3 B6 DE 20 B2 B2   E8
DDC8  BE DE 20 20 20 20 20 20   01
DDD0  B3 AB B0 D1 A6 20 D4 AF   D5
DDD8  C2 B9 C0 20 D4 C2 21 20   E7
DDE0  CE DF B2 DD C4 28 45 2C   56
DDE8  46 29 C6 20 CC DF DA BE   5D
DDF0  DE DD C4 C0 DE 21 20 20   4B
DDF8  B5 DA C9 20 C5 B2 C4 A6   2E 47
DE00  20 C7 BD DD C0 DE 20 D4   F1
DE08  C2 20 B6 B4 BE B0 B0 B0   00
DE10  B0 B0 B0 B0 B0 20 20 20   BE
DE18  20 20 20 20 20 20 20 20   F6
DE20  BE DD BB B6 DD CA 20 20   F1
DE28  20 20 43 2E 52 2E 54 2E   B9
DE30  C4 D7 B2 B1 DD B8 DE D9   58
DE38  C9 20 BC DE AD B3 BC DD   92
DE40  C0 DE 20 20 59 41 58 20   0E
DE48  B7 DD B8 DE BA DD B8 DE   7D
DE50  32 20 20 20 28 4D 53      A8
DE58  58 32 29 20 CA 20 B5 D3   7B
DE60  BC DB B2 BF DE B0 20 20   14
DE68  20 20 20 20 20 20 20 20   46
DE70  C0 B0 BD C6 20 B2 B8 20   EB
DE78  20 20 20 20 20 20 20 20   56
DE80  20 20 20 20 20 42 59      B9
DE88  20 59 41 58 20 20 20 20   F8
DE90  20 20 20 20 20 20 20 20   6E
DE98  D0 AF C4 DE C5 B2 C4 C1   93
DEA0  AA B2 BD 20 50 32 20 C4   1D
DEA8  B9 C0 B6 3F CB DD C4 2D   8D
DEB0  C1 B6 C9 C4 DE B1 CA 20   0B
DEB8  B8 B7 DE C3 DE 20 B1 B8   0D
DEC0  B6 C5 DD C4 C3 DE 20 CF   4A
DEC8  AF C3 B2 D9 20 20 20 20   23
DED0  20 20 20 20 20 20 42 59   09
DED8  20 59 41 58 20 20 20 20   48
DEE0  20 20 20 20 20 20 20 20   BE
DEE8  D9 DD 20 D9 DD 20 D9 DD   28
```

```
DEF0  40 20 20 20 20 20 20 20  EE
DEF8  20 20 20 20 20 20 20 20  D6 1E
DF00  20 20 20 20 20 20 20 20  DF
DF08  20 20 20 20 20 20 20 20  E7
DF10  C0 D1 D9 CD 20 B2 B9 20  D1
DF18  20 20 20 20 20 20 20 20  F7
DF20  20 20 20 20 20 20 42 59  5A
DF28  20 59 41 58 20 20 20 20  99
DF30  20 20 20 20 20 20 20 20  0F
DF38  58 59 5A 2D BE DD BB B6  5B
DF40  DD C9 BC DE AE B3 CE B3  41
DF48  A6 20 B8 DA 20 20 20 20  FF
DF50  20 20 20 20 20 20 20 20  2F
DF58  20 20 20 20 20 20 20 20  37
DF60  B1 C0 DE D1 CD 20 20 20  8C
DF68  20 20 33 30 CC DF DD 20  92
DF70  CF C1 CF BC C0 20 B6 B4  B4
DF78  D8 CF BD 20 20 20 20 20  5B
DF80  20 20 B2 B3 DE 20 D6 D8  B0
DF88  DB BD C4 CD 20 B2 B8 20  3A
DF90  20 20 20 CA D4 B8 20 BA  FF
DF98  B2 21 20 20 20 20 20 20  0A
DFA0  20 20 20 20 20 20 20 20  7F
DFA8  42 59 20 59 41 58 20 20  74
DFB0  D6 B3 21 20 B1 DD C0 20  C7
DFB8  BC DD B2 D8 C0 DE C5 A1  BE
DFC0  B5 DA CA 20 C3 D8 B0 20  83
DFC8  D6 DB BC B8 C5 21 CF C0  41
DFD0  20 B1 AF C0 C5 20 C4 DE  76
DFD8  B3 C0 DE B2 20 B3 CF B8  14
DFE0  B2 AF C3 D9 B6 B2 3F 20  83
DFE8  20 20 20 20 B3 AB B0 D1  26
DFF0  A6 20 D4 AF C2 B9 D9 C4  30
DFF8  CA 20 D4 D9 BC DE AC C5  79 69
E000  B2 B6 20 20 20 20 20 20  08
E008  20 20 B8 DA B1 C1 AC DD  B5
E010  40 20 B9 DE DD B7 3F 20  DA
E018  20 20 20 20 20 20 20 20  F8
E020  20 20 20 20 20 20 20 20  00
E028  CE DF B2 DD C4 20 28 45  95
E030  2C 30 29 C9 20 BC DE B2  CA
E038  BB DD 20 BC AF C3 D9 B6  8D
E040  3F 20 20 20 20 20 BE DD  9A
E048  BB B6 DD C4 20 D4 D9 DD  E4
E050  C0 DE DB 3F 20 20 20 20  68
E058  20 20 20 20 20 20 20 20  38
E060  20 20 20 20 CA B2 CA DF  E5
E068  B0 D0 BB B2 D9 A6 20 CC  A0
E070  DF DA BE DE DD C4 20 BD  23
E078  D9 D6 A1 20 20 20 20 20  48
E080  20 20 B2 B2 C0 DE DB B3  30
E088  20 CA C5 BF B3 A1 20 B1  FB
E090  DD C0 C0 C1 D3 20 CE DF  2E
E098  D8 BD B6 D7 20 20 20 20  1A
E0A0  D2 B2 DA B2 A6 20 B3 B9  C2
E0A8  C0 BC DE AC DB B3 A1 20  DD
E0B0  B5 B6 BC B2 C4 20 B5 D3  D5
E0B8  DC DD B6 3F 20 20 BC AE  F0
E0C0  B3 B7 DD B6 BE B7 DE B6  A6
E0C8  DE 20 B2 C5 B8 C5 AF C0  09
E0D0  D7 20 BA C9 CE BC CA 20  9E
E0D8  20 20 20 20 B5 BC CF B2  2A
E0E0  BC DE AC A1 20 C2 CF D8  30
E0E8  20 BF B3 D5 B3 BA C4 BC  1C
E0F0  DE AC 20 20 20 20 20 20  1A
E0F8  20 20 BA C9 CE BC C6 CA  B5 72
E100  20 CA BC DE D2 B6 D7 20  E4
E108  41 2E 52 2E 54 2E C5 C4  E3
E110  DE 20 B2 C5 B2 C9 20 20  21
E118  BC DE AC 20 BE B2 CC B6  51
E120  DE 20 CB C4 A6 20 B1 C2  C7
E128  D2 D9 C0 D2 C6 20 41 2E  9B
E130  52 2E 54 2E B6 DE B2 D9  32
E138  20 CC D8 A6 20 BC C3 B2  D4
E140  D9 DD BC DE AC A1 20 DC  BA
E148  BC D3 20 D1 B6 BC 2E 2E  77
E150  2E 2E 2E 2E BE DD BB B6  F5
E158  DD A6 20 C0 C0 B9 20 BF  F4
E160  DA C3 DE C5 C6 D3 B6 D3  A3
E168  B6 DE 20 B5 DC D9 A1 20  28
E170  20 20 BA B1 C9 20 CE DE  91
E178  B0 C4 DE C6 20 27 58 59  69
E180  5A 2D A5 A5 A5 A5 A5 A5  C6
E188  27 C4 20 B6 B9 CA DE 20  AB
E190  59 41 58 C4 20 B2 B3 20  CC
E198  B5 C4 BA B6 DE 20 BC DE  FA
E1A0  AE B3 CE B3 A6 20 B8 DA  BB
E1A8  D9 A1 20 20 20 20 FF FF  81
```

●プログラム4 "TBL-MN"

```
10 WIDTH32:DEFINTA-Z:DEFSNG Z,C:R=RND(-TIME)
20 DIM MP(15,15),M$(15),CO$(4),KD(3),DD(25)
30 XZ$="   0 1 1 1 0-1-1-1"
40 YZ$=" -1-1 0 1 1 1 0-1"
50 X=8:Y=9:LX=8:LY=6:CX=4:CY=4:FG=0
60 SD=5:MD=5:RK=5:CD=0
70 SP=4:TK=0:CI=1:RW=0:NM=0:HM=0
80 CL$="0124":NO$="ﾀｰｽ ﾛｽﾄ ﾀﾑﾙ ｺｱ  ｶﾅﾝﾄ"
90 N1$="ﾚｵﾅ 78      ﾊﾞﾙｷﾘｰ6800ﾅｲﾄ FX      ﾃﾞｻﾞｰﾄ SP A.R.T. 600"
100 TD$="1015201620":GOSUB4910
110 GOSUB710:GOSUB4610:FP=0:GOSUB4800:GOSUB4340:GOSUB450
120 IF FT=1THEN MS$="ｲﾏ ﾜﾀｼﾀﾁ ﾊ ﾛｽﾄ ｼﾃｨ ﾆ ﾑｶｯﾃｲﾏｽ.":GOSUB4380
130 REM
140 XX=X:YY=Y:CX=CX+ZX:CY=CY+ZY
150 IF CX>7OR CX<0THEN X=X+SGN(CX):CX=-(CX<0)*7
160 IF CY>7OR CY<0THEN Y=Y+SGN(CY):CY=-(CY<0)*7
170 IF X<0OR X>15OR Y<0OR Y>15THEN GOSUB230
180 X0=(X+1)*8+CX-4:Y0=(Y+2)*8+CY-5
190 PUTSPRITE0,(X0,Y0),8,42
200 IF MX=X AND MY=Y THEN GOSUB280
210 CT=CT+1:GOSUB340:IF CT>6 THEN CT=0:GOTO220 ELSE210
220 GOSUB3530:GOTO130
230 REM
240 GOSUB4340:GOSUB3990
250 MS$="* I'M SORRY *":GOSUB4380
260 MS$="ｽｲﾏｾﾝ ﾐﾁｦ ﾏﾁｶﾞｴﾀ ﾐﾀｲﾃﾞｽ.":GOSUB4380
270 X=XX:Y=YY:GOTO630
280 REM
290 IF FG=1THEN RETURN
300 GOSUB3990:GOSUB4340:JP=&H80:GOSUB4460
310 MS$="* INFORMATION *":GOSUB4380
320 MS$="ﾓｸﾃｷﾁ ﾎﾟｲﾝﾄ("+HEX$(X)+","+HEX$(Y)+")ﾆ ﾂｷﾏｼﾀ.":GOSUB4380
330 GOSUB500:ZX=0:ZY=0:FG=1:GOTO840
340 REM
350 A$=INKEY$
360 LOCATE9,19:PRINT">"
370 IF A$>"0"AND A$<"5"THEN400
380 FORI=0TO99:NEXT
390 LOCATE9,19:PRINT" ":RETURN
400 REM
410 GOSUB4340:GOSUB3990
420 CN=VAL(MID$(CL$,VAL(A$),1))
430 LOCATE11,19:PRINTCO$(CN)
440 ON CN+1 GOTO 770,630,1260,1820,1710
450 REM
460 FORI=11TO18:LOCATE19,I:PRINTSPC(12);:NEXT
470 FORI=1TO4:CN=VAL(MID$(CL$,I,1))
480 LOCATE19,9+I*2:PRINTUSING"#";I;:PRINT"-";CO$(CN)
490 NEXT:JP=&H80:GOSUB4460
500 LOCATE1,19:PRINTSPC(30)
510 LOCATE1,19:PRINT"COMMAND"
520 RETURN
530 REM
540 S=STICK(0):XX=LX:YY=LY:A$=INKEY$
550 LX=LX+VAL(MID$(XZ$,S*2+1,2))
560 LY=LY+VAL(MID$(YZ$,S*2+1,2))
570 IF LX<0OR LX>15THEN LX=XX
580 IF LY<0OR LY>15THEN LY=YY
590 X0=(LX+1)*8:Y0=(LY+2)*8-1
600 PUTSPRITE1,(X0,Y0),1,43
610 IF STRIG(0)THEN RETURN
620 GOTO530
630 REM
640 JP=&H80:GOSUB4460
650 IF TM=0THEN MS$="ﾀﾞﾒﾃﾞｽ ﾄﾘｱｴｽﾞ ﾛｽﾄﾆ ｲｷﾏｼｮｳ.":GOSUB4380:RETURN
660 MS$="ﾓｸﾃｷﾁ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB4380
670 GOSUB530
680 PUTSPRITE1,(0,200)
690 IF MP(LX,LY)>0 AND MP(LX,LY)<6 THEN MS$=MID$(NO$,(MP(LX,LY)-1)*4+1,4)+" ｼﾃｨ ﾃﾞｽﾈ.":GOSUB4380
700 MS$="ﾘｮｳｶｲ ｼﾏｼﾀ.":GOSUB4380:GOSUB450
710 REM
720 MX=LX:MY=LY:FG=0
730 XX=MX-X:YY=MY-Y:IF XX=0 AND YY=0 THEN ZX=0:ZY=0:FG=1:GOTO760
740 IF ABS(XX)>ABS(YY)THEN ZX=SGN(XX):ZY=YY/ABS(XX)
750 IF ABS(XX)=<ABS(YY)THEN ZY=SGN(YY):ZX=XX/ABS(YY)
760 RETURN
770 REM
780 GOSUB4340:MS$="* INFORMATION *":GOSUB4380
790 IF TF=0THEN840
800 MS$="ﾃｷ "+E$+" ﾀｲﾌﾟ":GOSUB4380
810 WW=(ES+ED+EC)¥3
820 MS$="ｽｲﾃｲ ｺｳｹﾞｷﾚﾍﾞﾙ"+STR$(WW):GOSUB4380
830 GOSUB500:RETURN
840 IF MP(X,Y)>0AND MP(X,Y)<6THEN 850 ELSE 860
850 MS$="ｺｺ ﾊ "+MID$("ﾀｰｽ ﾛｽﾄ ﾀﾑﾙ ｺｱ  ｶﾅﾝﾄ",(MP(X,Y)-1)*4+1,4)+" ｼﾃｨ ﾃﾞｽ.":GOSUB4380:GOTO5340
860 IF MP(X,Y)=9THEN940
870 IF MP(X,Y)=18THEN MS$="ｷｮﾀﾞｲﾅ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾊﾝﾉｳｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":GOSUB4380:GOTO930
880 IF MP(X,Y)=-19 THEN 980
890 IF MP(X,Y)=-16 THEN 1130
900 IF MP(X,Y)>=6 AND MP(X,Y)=<8 THEN 1160
910 MS$="ｺｺ ﾊ ﾎﾟｲﾝﾄ("+HEX$(X)+","+HEX$(Y)+") ﾃﾞｽ.":GOSUB4380
920 MS$="ﾄｸﾆ ｷﾆﾅﾙﾓﾉ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ.":GOSUB4380
930 GOSUB500:RETURN
940 GOSUB4010:MS$="ﾁｮｯﾄﾏｯﾃ､ｷｮﾀﾞｲﾅ ｾｲﾀｲ ﾊﾝﾉｳ!":GOSUB4380
950 MS$="ﾊﾞﾄﾙ ﾓｰﾄﾞﾆ ﾊｲﾘﾏｽ.":GOSUB4380
960 EX=RND(1)*112:EY=RND(1)*80:YM=1:E$="ｻﾝﾄﾞ ｳｫｰﾑ":EK=5:ED=20:EC=3
970 GOTO2420
980 MS$="ｲｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":GOSUB4380
990 MS$="ﾖｯﾃｲｷﾏｽｶ? (Y) ":GOSUB4380
1000 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:GOSUB500
1010 IF A$<>"Y" THEN RETURN
1020 JP=&HE0:GOSUB4460
1030 MS$="ﾅﾝｼﾞｬ ｱﾝﾀﾀﾁﾊ":GOSUB4380
1040 IF RK=1 THEN 1080
1050 MS$="ｶｴｯﾃｸﾚ.":GOSUB4380
1060 JP=&H80:GOSUB4460
1070 MS$="ﾍﾝﾅ ｵｼﾞｲｻﾝﾃﾞｽﾈ.":GOSUB4380:RETURN
1080 AD=&HE082
```

```
1090 FORL=0TO9:MS$="":FORJ=0TO29
1100 MS$=MS$+CHR$(PEEK(AD+L*30+J))
1110 NEXT:GOSUB4380:NEXT
1120 JF=1:TM=5:RETURN
1130 REM
1140 MS$="ﾐｻｲﾙｶﾞ ｵﾁﾃ ｲﾏｼﾀ. ﾗｯｷｰ@":GOSUB4380
1150 NM=5:ML=1:MP(X,Y)=0:GOTO930
1160 REM
1170 CB=MP(X,Y)-6
1180 IF KD(CB)=4 THEN 1210
1190 GOSUB4000:MS$="ｺﾉ ﾎﾟｲﾝﾄﾊ ｷｹﾝ ﾃﾞｽ ﾊﾔｸ ﾊﾅﾚﾃ":GO
SUB4380
1200 MS$="ｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB4380:GOTO930
1210 IF CB=1 THEN MS$="ﾄｸﾆ ﾒﾎﾞｼｲﾓﾉﾊ ｱﾘﾏｾﾝ.":GOSUB4
380:GOTO930 ELSE GOSUB3990
1220 IF CB=0 AND CK=0 THEN CK=1:MS$="A.R.T.ﾉ ｱﾝｺﾞｳ
 ｺｰﾄﾞｦ ﾃﾆ ｲﾚﾏｼﾀ.":GOSUB4380:GOTO930
1230 IF CL=0 THEN CL=1:MS$="A.R.T.ﾉ ｺﾞｸﾋ ﾂｳｼﾝ ｼｭｳﾊ
ｽｳｶﾞ":GOSUB4380:MS$="ﾜｶﾘﾏｼﾀ.":GOSUB4380:GOTO930
1240 CB=1:GOTO1210
1250 RETURN
1260 REM
1270 IF TF=0THEN1300
1280 MS$="ﾘｮｳｶｲ ﾊﾞﾄﾙ ﾓｰﾄﾞﾆ ﾊｲﾘﾏｽ.":GOSUB4380
1290 TF=0:GOTO2420
1300 REM
1310 IF NM=0AND HM=0THEN MS$="ﾐｻｲﾙ ﾊ ｿｳﾋﾞ ｻﾚﾃｲﾏｾﾝ.
":GOSUB4380:GOSUB500:RETURN
1320 IF TK=0THEN MS$="ｺﾉ ﾚｵﾅ78 ﾆﾊ ﾐｻｲﾙﾊ ｿｳﾋﾞ ﾃﾞｷﾏｾ
ﾝ.":GOSUB4380:GOSUB500:RETURN
1330 MS$="ﾘｮｳｶｲ ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ ｼﾞｭﾝﾋﾞﾆ ﾊｲﾘﾏｽ.":GOSUB438
0
1340 IF HM=0THEN1390
1350 IF NM=0THEN1380 ELSE MS$="ﾊｲﾊﾟｰﾐｻｲﾙｦ ﾂｶｲﾏｽｶ?
(Y) ":GOSUB4380
1360 A$=INPUT$(1):PRINTA$
1370 IF A$="Y"THEN HP=1ELSE HP=0:GOTO1390
1380 IF TK<>2 THEN MS$="ｺﾉ ﾀﾝｸﾃﾞﾊ ﾊｲﾊﾟｰﾐｻｲﾙﾊ ﾂｶｴﾏｾ
ﾝ.":GOSUB4380:RETURN
1390 MS$="ﾓｸﾋｮｳ ﾎﾟｲﾝﾄｦ ｼﾃｲ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB4380
1400 GOSUB530
1410 CB=MP(LX,LY)
1420 IF ABS(LX-X)+ABS(LY-Y)>2THEN GOSUB4000:MS$="ｿ
ﾉ ﾎﾟｲﾝﾄﾊ ｼｬﾃｲｶﾞｲ ﾃﾞｽ.":GOSUB4380:GOTO1500
1430 IF CB>=1AND CB<=5THEN GOSUB4000:MS$="ｼﾃｨﾆﾊ ﾐｻ
ｲﾙﾊ ｳﾃﾏｾﾝ.":GOSUB4380:GOTO1500
1440 IF LX=X AND LY=Y THEN GOSUB4000:MS$="ｼﾞﾌﾞﾝﾆ ﾐ
ｻｲﾙｦ ｳﾂｷﾃﾞｽｶ?":GOSUB4380:GOTO1500
1450 COLOR,,9:GOSUB4020:COLOR,,1
1460 IF CB>=6AND CB<=8THEN1530
1470 IF CB=18THEN1670
1480 IF HP=1THEN HM=HM-1ELSE NM=NM-1
1490 MS$="ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ ｼｭｳﾘｮｳ.":GOSUB4380
1500 MS$="ﾉｺﾘﾉ ﾐｻｲﾙﾊ ":GOSUB4380:MS$="":IF HM>0THE
N MS$="ﾊｲﾊﾟｰ"+STR$(HM)+" ﾉｰﾏﾙ"
1510 MS$=MS$+STR$(NM)+" ﾊﾂ ﾃﾞｽ.":GOSUB4380
1520 PUTSPRITE1,(0,200):RETURN
1530 CB=CB-6
1540 IF KD(CB)=4THEN1480
1550 KD(CB)=KD(CB)+1+3*HP:IF KD(CB)>=4THEN KD(CB)=
4:GOTO1590
1560 MS$="A.R.T.ｷﾁﾆ"+STR$(75*HP+25)+"%ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀ
ｴﾏｼﾀ.":GOSUB4380
1570 MS$="ｺﾞｳｹｲ"+STR$(KD(CB)*25)+"%ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾏｼ
ﾀ.":GOSUB4380
1580 GOTO1480
1590 MS$="A.R.T.ｷﾁ ﾀｲﾊ":GOSUB4380
1600 MS$="ｺﾚﾃﾞ ｾﾞﾝｷﾉｳｦ ｳｼﾅｲﾏｼﾀ.":GOSUB4380
1610 RK=RK-1:IF RK<1THEN RK=0
1620 IF RK<4THEN TM=4
1630 MS$="ｼｮｳｷﾝｶﾞ 50000 CD ﾌﾘｺﾏﾚﾏｼﾀ.":CD=CD+50000!
:GOSUB4380
1640 GOSUB3990:MS$="ｻｰﾅｽ ｾｲﾌﾖﾘ 1ﾗﾝｸ ｱｯﾌﾟﾉ ｷｮｶｶﾞ":G
OSUB4380
1650 MS$="ｱﾘﾏｼﾀ.":GOSUB4380
1660 GOSUB4710:GOTO1480
1670 IF HP=0THEN1480
1680 KD(3)=KD(3)+1:IF KD(3)>4 THEN KD(3)=4
1690 MS$="ﾃｺﾞﾀｴ ｱﾘ!":GOSUB4380
1700 GOTO1480
1710 REM
1720 IF TF=0THEN1750
1730 IF RND(1)<.9THEN MS$="ｵｳﾄｳ ﾅｼ.":GOSUB4380:GOS
UB500:RETURN
1740 MS$="ﾃｷﾄ ﾊﾅｼｶﾞﾂｷﾏｼﾀ.":TF=0:GOSUB4380:GOTO1870
1750 IF CK=0OR CL=0THEN GOSUB4000:MS$="ｱｲﾃｶﾞ ｲﾏｾﾝ.
":GOSUB4380:GOSUB500:RETURN
1760 IF MP(X,Y)<>18THEN MS$="ｵｳﾄｳ ﾅｼ.":GOSUB4380:G
OSUB500:RETURN
1770 GOSUB3990:MS$="ｾﾝｻｶﾝｶﾗﾉ ｵｳﾄｳ ﾃﾞｽ.":GOSUB4380
1780 MS$="'ｺﾚｶﾗ ﾌｼﾞｮｳ ｽﾙ'":GOSUB4380
1790 MS$="ﾊﾞﾄﾙ ﾓｰﾄﾞﾆ ﾊｲﾘﾏｽ.":GOSUB4380
1800 ED=(9-KD(3)*2)*20:EC=5:E$="ｾﾝｻｶﾝ":YM=1:EK=6
1810 GOTO2420
1820 REM
1830 GOSUB4340:IF SP>ES THEN1860
1840 MS$="ﾀﾞﾒﾃﾞｽ ﾑｺｳﾉ ﾎｳｶﾞ ｱｼｶﾞ ｳｴﾃﾞｽ.":GOSUB4380
1850 GOSUB500:RETURN
1860 MS$="ﾅﾝﾄｶ ﾌﾘｷﾚ ﾏｼﾀ.":GOSUB4380:TF=0
1870 CL$="0124":GOSUB450
1880 GOSUB500:RETURN
1890 REM
1900 S=STICK(0):A$=INKEY$
1910 IF S MOD2=0THEN S=0
1920 IF S<>0THEN TW=S¥2
1930 BX=BX+VAL(MID$(XZ$,S*2+1,2))*SP
1940 BY=BY+VAL(MID$(YZ$,S*2+1,2))*SP
1950 IF BX>112OR BX<0THEN2280
1960 IF BY>112OR BY<0THEN2280
1970 IF STRIG(0)AND MT=0THEN GOSUB2050
1980 IF MT=1THEN GOSUB2100
1990 '
2000 PP=TK*8+TW*2
2010 PUTSPRITE4,(BX+8,BY+15),15,PP
2020 PUTSPRITE0,(BX+8,BY+15),1,PP+1
2030 IF EK=5THEN GOSUB3350 ELSE IF EK=6THEN GOSUB3
490 ELSE GOSUB2590
2040 GOTO1890
2050 REM
2060 MT=1:X1=BX:Y1=BY:MH=TW
2070 X2=VAL(MID$(XZ$,(MH*2+1)*2+1,2))*14
2080 Y2=VAL(MID$(YZ$,(MH*2+1)*2+1,2))*14
2090 RETURN
2100 REM
2110 IF ABS(EX-X1)<10AND ABS(EY-Y1)<10THEN2170
2120 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2
2130 IF X1>124OR X1<-12THEN2250
2140 IF Y1>124OR Y1<-12THEN2250
2150 PUTSPRITE2,(X1+8,Y1+15),13,MH MOD2+40
2160 RETURN
2170 REM
2180 GOSUB4020:COLOR,,8
2190 IF PLAY(0)THEN2190 ELSE COLOR,,0
2200 ED=ED-CI:IF ED=<0THEN RETURN3110
2210 LOCATE19,17:PRINTSPC(10)
2220 LOCATE19,17:PRINTSTRING$((EDMOD20)¥2,"c");:IF
 ED MOD2=1THEN PRINT"d"
2230 LOCATE29,17:IF ED¥20>0THEN PRINTUSING"#";ED¥2
0ELSE PRINT" "
2240 GOTO2250
2250 REM
2260 MT=0:PUTSPRITE2,(0,200)
2270 RETURN
2280 REM
2290 JP=&H80:GOSUB4460
2300 RW=RW+1:IF RW<5THEN2340
2310 GOSUB4010:MS$="ﾆｹﾞﾃ ﾊﾞｶﾘ ｲﾀﾉﾃﾞ ﾗﾝｸ ﾀﾞｳﾝﾉ ﾖｳｾｲ
":GOSUB4380
2320 MS$="ｶﾞ ｷﾏｼﾀ.":GOSUB4380:RK=RK+1:IF RK>8THEN
RK=8
2330 GOSUB4710:RW=0:GOTO2390
2340 ON RW GOTO2360,2370
2350 MS$="ｻｲｷﾝ ﾆｹﾞﾃ ﾊﾞｶﾘ ﾃﾞｽﾈ.":GOSUB4380:GOTO2390
2360 MS$="ﾊﾞﾄﾙ ｦ ﾎｳｷ ｼﾏｽ.":GOSUB4380:GOTO2390
2370 MS$="ﾏﾀ ﾆｹﾞﾙﾝ ﾃﾞｽｶ. ｱﾝﾏﾘﾆｹﾞﾃ ﾊﾞｶﾘｲﾙﾄ":GOSUB43
80
2380 MS$="ﾗﾝｸ ｦ ｵﾄｻﾚﾃ ｼﾏｲﾏｽ ｷｵﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB438
0
2390 FP=0:GOSUB4800:GOSUB4340:GOTO1870
2400 REM *****
2410 GOSUB3990:GOSUB4340:MS$="ﾃｷﾆ ﾂｶﾏﾘ ﾏｼﾀ ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾄ
ﾞ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ.":GOSUB4380
2420 FP=1:GOSUB4800
2430 FORI=11TO18:LOCATE19,I:PRINTSPC(12);:NEXT
2440 LOCATE19,12:PRINT"* ENEMY *"
2450 LOCATE19,14:PRINTE$
2460 LOCATE19,16:PRINT"SHIELD"
2470 LOCATE19,17:PRINTSTRING$((EDMOD20)¥2,"c");:IF
 ED MOD2=1THEN PRINT"d"
2480 LOCATE29,17:IF ED¥20>0THENPRINTUSING"#";ED¥20
ELSE PRINT" "
2490 BX=76:BY=112:TW=0:EX=32:EY=2
2500 IF EK=5THEN EX=RND(1)*112::EY=RND(1)*80:XS=2:
YS=0:EW=-1:LOCATE19,16:PRINT"LIFE
2510 IF EK=6THEN EX=56:EY=10:GOTO2540
2520 MT=0:ET=0
2530 GOSUB4340:GOSUB3050:GOTO1890
2540 RESTORE2570:FORK=0TO5:READA,B:FORL=1TO0STEP-1
:FORI=0TO1:FORJ=0TO1
2550 PUTSPRITE6+L*4+I*2+J,(48+J*16+8,I*16+15),-A*(
L=1)-B*(L=0),45+I*2+J+L*4
2560 NEXTJ,I,L:FORJ=0TO199:NEXTJ,K
2570 DATA 11,11,10,11,14,15,5,7,4,5,1,5
2580 GOTO2530
2590 REM *****
2600 ON ET GOTO2750,2840
```

```
2610 IF ABS(EX-BX)<10OR ABS(EY-BY)<10THEN2700
2620 XX=EX:YY=EY:EX=EX+XS*ES:EY=EY+YS*ES
2630 IF EX>112OR EX<0THEN EX=XX
2640 IF EY>112OR EY<0THEN EY=YY
2650 EW=-(XS=1)-(YS=1)*2-(XS=-1)*3
2660 PUTSPRITE5,(EX+8,EY+15),14,EK*8+EW*2
2670 PUTSPRITE1,(EX+8,EY+15),1,EK*8+(EW*2)+1
2680 IF RND(1)>.95AND ET<>1THEN SS=-XS:XS=-YS:YS=S
S
2690 RETURN
2700 REM *****
2710 X3=XS:Y3=YS
2720 XS=SGN(BX-EX):YS=SGN(BY-EY)
2730 IF X3=0THEN YS=0ELSE XS=0
2740 ET=1:GOTO2650
2750 REM *****
2760 GOSUB2790:XS=-X3:YS=-Y3
2770 ET=2:IF X4=0AND Y4=0THEN ET=0
2780 GOTO2660
2790 REM *****
2800 TX=EX:TY=EY:X4=XS*14:Y4=YS*14
2810 IF YM=0THEN2830ELSE X4=0:Y4=0
2820 X4=X4-SGN(BX-TX)*(ABS(X4)<9-2*VV):Y4=Y4-SGN(B
Y-TY)*(ABS(Y4)<9-2*VV)
2830 RETURN
2840 REM *****
2850 IF ABS(BX-TX)<10 AND ABS(BY-TY)<10 THEN 2980
2860 TX=TX+X4:TY=TY+Y4
2870 IF YM=1THEN GOSUB2820
2880 IF TX<0 OR TX>112 THEN 2930
2890 IF TY<0 OR TY>112 THEN 2930
2900 PUTSPRITE3,(TX+8,TY+15),13,-(40-(ABS(SGN(X4))
=1))*(YM=0)+YM*53
2910 ON -(EK-4)*(EK-4>0) GOTO 3400,3520
2920 GOTO2620
2930 REM *****
2940 PUTSPRITE3,(0,200)
2950 ET=0:GOSUB3050
2960 ON -(EK-4)*(EK-4>0) GOTO 3400,3520
2970 GOTO2620
2980 REM *****
2990 GOSUB4020:COLOR,,5
3000 IF PLAY(0) THEN 3000 ELSE COLOR,,0
3010 SD=SD-EC:IF SD=<0 THEN 5250
3020 LOCATE19,5:PRINTSPC(10)
3030 LOCATE19,5:PRINTSTRING$(SD¥2,"c");:IF SD MOD2
=1 THEN PRINT"d"
3040 GOTO2930
3050 REM *****
3060 IF EK>4 THEN RETURN
3070 XX=BX-EX:YY=BY-EY
3080 IF ABS(XX)>ABS(YY) THEN YS=SGN(YY)-(YY=0):XS=
0
3090 IF ABS(XX)=<ABS(YY) THEN XS=SGN(XX)-(XX=0):YS
=0
3100 RETURN
3110 REM *****
3120 LOCATE19,17:PRINT"  "
3130 FORI=0TO5:GOSUB4020
3140 FORJ=0TO5:COLOR,,RND(1)*14+2
3150 FORL=0TO99:NEXT:COLOR,,0
3160 PUTSPRITE3,(EX+4+(J MOD2)*8,EY+14),4,44
3170 NEXTJ,I
3180 FORI=2TO3:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
3190 GOSUB4340:IF EK=5THEN MS$="ｳｫｰﾑ ｾｲﾒｲﾊﾝﾉｳ ｾﾞﾛ.
" ELSE MS$="ﾃｷ ﾄﾞｳﾘｮｸ ﾊﾝﾉｳ ｾﾞﾛ"
3200 GOSUB4380:MS$="ﾊﾞﾄﾙ ｼｭｳﾘｮｳ.":GOSUB4380
3210 IF EK=6THEN RUN"ENDING.TBL"
3220 WW=(ES+EM+EC)¥3
3230 C=((EK+1)*60+(INT(RND(1)*3)-1)*10)*WW
3240 IF EK=5THEN C=100000!:WY=1:MP(X,Y)=0:WD=1:TM=
2
3250 MS$="ｼｮｳｷﾝ ｶﾞ "+STR$(C)+" CD ﾌﾘｺﾏﾚﾏｼﾀ.":GOSUB4
380
3260 CD=CD+C
3270 IF EK=5THEN 3310
3280 RC=RC+1:IF RC<100THEN3340
3290 IF RK=1THEN3340
3300 MS$="ｲﾏﾉ 1ｷﾃﾞ ｹﾞｷﾊ ｽｳｶﾞ 100ﾆ ﾅｯﾀﾉﾃﾞ":GOSUB438
0
3310 IF RK=1THEN3340
3320 MS$="ﾗﾝｸ ｱｯﾌﾟｶﾞ ﾐﾄﾒﾗﾚ ﾏｼﾀ.":GOSUB4380
3330 RK=RK-1:RC=0
3340 GOSUB4710:RW=0:GOTO2390
3350 REM *****
3360 YS=YS+1:IF YS<2THEN3390
3370 YS=0:XS=XS+EW:IF XS<0THEN EW=1:XS=0:YS=0:IF E
T=0THEN GOSUB2790:ET=2
3380 IF XS>2THEN EW=-1:EX=RND(1)*112:EY=RND(1)*112
:XS=2:YS=0
3390 IF ET=2THEN2840
3400 PP=(XS*2)+1:IF XS=2THEN PP=XS*2
3410 PUTSPRITE5,(EX+8,EY+15),9,54+XS*2
3420 PUTSPRITE1,(EX+8,EY+15),1,54+PP
3430 RETURN
3440 REM *****
3450 MS$="F1ｷｰｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB4380
3460 IF INKEY$<>CHR$(255)THEN3460
3470 CLOAD"TBL-ED"
3480 END
3490 REM *****
3500 VV=1:IF ET=0THEN GOSUB2790:ET=2
3510 GOSUB2840
3520 RETURN
3530 REM *****
3540 IF TF>0THEN MS$="ｷｮﾘ "+HEX$(TF)+"0":GOSUB4380
:TF=TF-1:IF TF=0THEN2400ELSE RETURN
3550 IF MP(X,Y)<0 THEN 3580
3560 IF TM=0 THEN 3590
3570 IF RND(1)<.9 THEN RETURN
3580 IF ABS(MP(X,Y))>9 AND ABS(MP(X,Y))<15 THEN 36
20
3590 IF MP(X,Y)=-15 THEN3780
3600 IF MP(X,Y)=17 THEN4030
3610 RETURN
3620 REM *****
3630 GOSUB4010:GOSUB4340:JP=&H80:GOSUB4460
3640 MS$="* CAUTION *":GOSUB4380
3650 EK=ABS(MP(X,Y))-10:TF=RND(1)*5+3
3660 ED=MD+RND(1)*5-2:WW=VAL(MID$(TD$,EK*2+1,2))
3670 IF ED>WW THEN ES=WW
3680 EM=ED
3690 ES=SP+RND(1)*5-2:IF ES<2 THEN ES=2
3700 IF EK>2 THEN ES=6-(EK=3)*2
3710 IF ES>8 THEN ES=8
3720 EC=RND(1)*3+1
3730 IF EK=4 THEN YM=1 ELSE YM=0
3740 E$=MID$(N1$,EK*10+1,10)
3750 MS$="ｷｮﾘ ﾔｸ "+HEX$(TF)+"0 ﾆ ﾀﾝｸ ｶｸﾆﾝ!":GOSUB4
380
3760 CL$="0324":GOSUB450
3770 RETURN
3780 REM *****
3790 GOSUB3990
3800 MS$="* INFORMATION *":GOSUB4380
3810 MS$="ｴﾝｼﾞｮｳﾃｲﾙ ｼﾞｰﾌﾟｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":GOSUB4380
3820 MS$="ﾋﾄｶﾞ ｲﾏｽ!":GOSUB4380
3830 MS$="ﾀｽｹﾏｽｶ? (Y) ":GOSUB4380
3840 A$=INPUT$(1):PRINTA$;
3850 IF A$="Y" THEN 3880
3860 MS$="ｲｶﾞｲﾄ ﾊｸｼﾞｮｳ ﾅﾝﾃﾞｽﾈ.":GOSUB4380
3870 RETURN
3880 GOSUB4340:JP=&H90:GOSUB4460
3890 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB4380
3900 MS$="ﾜﾀｼﾊ ｲｳﾞ･ｱｯﾌﾟﾙ ﾄ ｲｲﾏｽ.":GOSUB4380
3910 MS$="ｺｱ ｼﾃｨ ﾃﾞ ｳｴﾎﾟﾝｼｮｯﾌﾟｦ ﾔｯﾃｲﾏｽ.":GOSUB4380
3920 MS$="ｻｯｷ ｼﾞｰﾌﾟﾃﾞ ｺｱﾍ ﾑｶｯﾃｲﾀﾗ A.R.T.":GOSUB438
0
3930 MS$="ﾆ ｵｿﾜﾚﾃ... ｱﾘｶﾞﾄｳ ﾎﾝﾄﾆ ﾀｽｶｯﾀﾜ":GOSUB4380
3940 MS$="ｱﾉ､ﾃﾞｷﾀﾗ ｺｱﾍ ｲｯﾃ ﾓﾗｴﾅｲｶｼﾗ.":GOSUB4380
3950 MP(X,Y)=0:SV=1:RETURN
3960 RETURN
3970 REM *****
3980 PLAY"V15S9M5000":RETURN
3990 GOSUB3980:PLAY"O6L8CE4","V10O7L16C":RETURN
4000 GOSUB3980:PLAY"O3L16CCC","V12O2L8C":RETURN
4010 GOSUB3980:PLAY"L16O7CD6CD6CD6","V15L16O7DE6DE
6DE6":RETURN
4020 GOSUB3980:PLAY"L16O1C","V12O2C16":RETURN
4030 REM *****
4040 IF TM=7 THEN RETURN
4050 GOSUB3990:GOSUB4340
4060 MS$="* INFORMATION *":GOSUB4380
4070 IF RK>1 THEN 4190
4080 IF PC<>0 THEN 4190
4090 MS$="ﾎﾟﾘｽ ﾀﾝｸｶﾞ ﾁｶｽﾞｲﾃｷﾏｽ.":GOSUB4380
4100 MS$="ﾂｳｼﾝｶﾞ ﾊｲｯﾃ ﾏｽ.":GOSUB4380
4110 JP=&H0:GOSUB4460
4120 MS$=NM$+" ﾄ ﾊﾟｰﾄﾅｰ ｸﾚｱ ﾀﾞﾅ.":GOSUB4380
4130 MS$="ﾀﾀﾞﾁﾆ ｺﾉﾎｼ ｶﾗ ｻﾚ. ｺﾚﾊ ｹｲｺｸﾃﾞﾊ":GOSUB4380
4140 MS$="ﾅｲ ﾒｲﾚｲﾀﾞ 24H ｱﾀｴﾙ. ﾜｶｯﾀﾅ.":GOSUB4380
4150 JP=&H80:GOSUB4460
4160 MS$="ﾎﾟﾘｽ ﾀﾝｸﾊ ｻｯﾃｲｷﾏｼﾀ.":GOSUB4380
4170 MS$="ｺﾚﾊ ﾄﾞｳﾕｳｺﾄﾅﾝﾃﾞｼｮｳ.":GOSUB4380
4180 PC=1:RETURN
4190 REM *****
4200 MS$="ﾀﾝｸｶﾞ ﾁｶｽﾞｲﾃ ｷﾏｽ.":GOSUB4380
4210 MS$="ﾄﾞｳﾔﾗ ﾄﾞｳｷﾞｮｳｼｬ ﾐﾀｲﾃﾞｽ.":GOSUB4380
4220 MS$="ﾂｳｼﾝｶﾞ ﾊｲｯﾃｷﾏｼﾀ.":GOSUB4380
4230 JP=&H10:GOSUB4460
4240 AD=&HDFB0+TM*30
4250 MS$="":FORI=0TO29:MS$=MS$+CHR$(PEEK(AD+I)):NE
XT
4260 GOSUB4380
```

```
4270 IF TM=2 THEN TM=3
4280 IF TM=5 THEN TM=6:GOTO4240
4290 IF TM=6 THEN TM=7:HM=5
4300 MS$="ｼﾞｬｱﾅ!":GOSUB4380
4310 JP=&H80:GOSUB4460
4320 IF TM=0 THEN TM=1:MS$="ｵﾓｼﾛｲ ﾋﾄﾃﾞｽﾈ.":GOSUB43
80
4330 RETURN
4340 REM *****
4350 LN=0:FORI=0TO5
4360 LOCATE0,20:PRINTCHR$(27)+"M"
4370 FORJ=0TO99:NEXT:NEXT:RETURN
4380 REM *****
4390 IF PLAY(0) THEN 4390
4400 IF LN<4 THEN 4420
4410 LOCATE0,20:PRINTCHR$(27)+"M"
4420 FORI=1TOLEN(MS$):M$=MID$(MS$,I,1):LOCATEI,20+
LN:PRINTM$;
4430 IF M$<>" " THEN PLAY"L64O7C"
4440 IF PLAY(0) THEN 4440 ELSE NEXT
4450 LN=LN+1:RETURN
4460 REM *****
4470 LOCATE26,13:PRINT"pppp"
4480 LOCATE25,14:PRINT"s    r"
4490 LOCATE25,15:PRINT"s    r"
4500 LOCATE25,16:PRINT"s    r"
4510 LOCATE25,17:PRINT"s    r"
4520 LOCATE26,18:PRINT"qqqq"
4530 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
4540 VPOKE&H19DA+J+I*32,JP+J*4+I
4550 NEXTJ,I
4560 RETURN
4570 REM *****
4580 FORI=0TO31
4590 PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
4600 RETURN
4610 REM *****
4620 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
4630 CLS:LOCATE2,0:PRINT"jejfjgjhjijej"
4640 PRINT"kmmmmmmmmmmmmmmmml"
4650 FORI=2TO17:LOCATE0,I:PRINT"k":LOCATE17,I:PRIN
T"l":NEXT
4660 PRINT"kmmmmmmmnommmmmmml
4670 LOCATE19,2:PRINTNM$
4680 LOCATE19,4:PRINT"SHIELD"
4690 LOCATE19,5:PRINTSTRING$(SD¥2,"c");:IF SD MOD2
=1 THEN PRINT"d"
4700 LOCATE29,5:PRINT"<"
4710 LOCATE19,7:PRINT"RANK       ";CHR$(64+RK)
4720 LOCATE19,9:PRINTUSING"CD  #######";CD
4730 RETURN
4740 REM *****
4750 FORI=0TO15:FORJ=0TO15
4760 IF MP(J,I)>0 AND MP(J,I)<6 THEN M$(I)=M$(I)+"
a":GOTO4790
4770 IF MP(J,I)>5 AND MP(J,I)<9 THEN M$(I)=M$(I)+"
b":GOTO4790
4780 M$(I)=M$(I)+"`"
4790 NEXTJ,I:RETURN
4800 REM *****
4810 GOSUB4570
4820 FORI=15TO0STEP-1
4830 LOCATE0,I+3:PRINTSPC(18)
4840 LOCATE0,I+2:PRINT"kmmmmmmmnommmmmmml"
4850 NEXT:FORI=0TO299:NEXT
4860 FORI=0TO15
4870 LOCATE0,I+3:PRINT"kmmmmmmmnommmmmmml"
4880 LOCATE1,I+2:IF FP=0 THEN PRINTM$(I) ELSE IF F
P=1 THEN PRINTSTRING$(16,"`") ELSE PRINTSPC(16)
4890 NEXT:RETURN
4900 RETURN
4910 REM *****
4920 GOSUB4570:CLS:GOSUB3980
4930 JP=&H80:GOSUB4460
4940 MS$="ﾜﾀｼ ﾊ ｵﾍﾟﾚｰﾄ ﾊﾟｰﾄﾅｰ ﾉ ｸﾚｱ ﾃﾞｽ.":GOSUB438
0
4950 MS$="ﾖﾛｼｸﾈ@":GOSUB4380
4960 MS$="ﾃﾞｰﾀﾉ ｾｲﾘｦ ｽﾙﾉﾃﾞ ﾁｮｯﾄﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲﾈ.":GOSUB43
80
4970 RESTORE5060
4980 FORI=0TO15:FORJ=0TO15
4990 READMP(J,I):NEXTJ,I
5000 FORI=0TO4:READ CO$(I):NEXT
5010 GOSUB4740:GOSUB6100
5020 GOSUB4340:MS$="ﾅﾏｴｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB438
0
5030 LOCATE1,21:INPUTNM$:NM$=LEFT$(NM$,5)
5040 IF NM$=""THEN NM$="ｺﾞﾝﾍﾞ"
5050 RETURN
5060 REM *****
5070 DATA 11,11,11,11,11,12,13,13,14,11,11,11,11,1
1,-19,13
5080 DATA 11,17,17,17,11,12,13,13,13,11,17,17,17,1
1,13,13
5090 DATA 11,17,1,17,10,10,-15,10,10,10,17,4,17,11
,14,13
5100 DATA 11,17,17,17,11,12,14,18,11,10,17,17,17,1
1,13,13
5110 DATA 11,11,11,10,11,13,12,13,11,10,10,10,11,-
14,-14,-14
5120 DATA -14,-14,12,10,10,13,14,17,17,17,11,10,13
,14,8,-14
5130 DATA 7,-13,12,10,10,13,13,17,2,17,11,10,13,-1
4,-14,-14
5140 DATA -14,-14,12,11,10,11,10,17,17,17,10,10,14
,13,13,13
5150 DATA 13,13,12,11,17,17,17,10,0,12,10,13,14,14
,13,13
5160 DATA 13,14,12,11,17,3,17,10,0,12,10,13,-14,-1
3,-14,14
5170 DATA 14,13,12,11,17,17,17,10,11,12,10,13,-13,
6,-13,14
5180 DATA 13,14,12,11,11,11,10,10,10,13,10,13,-14,
-13,-14,14
5190 DATA 13,13,14,0,12,12,12,10,10,10,10,11,11,13
,13,14
5200 DATA 14,14,0,0,0,13,13,14,10,17,17,17,11,13,1
3,13
5210 DATA 14,0,0,9,0,0,10,11,11,17,5,17,11,13,13,1
3
5220 DATA 14,14,0,0,0,11,13,13,11,17,17,17,11,13,-
16,14
5230 REM *****
5240 DATA ｲﾝﾌｫﾒｲｼｮﾝ,ﾏｯﾌﾟ,ｱﾀｯｸ,ｶｲﾋ,ﾂｳｼﾝ
5250 REM
5260 CLS:GOSUB4570:FORI=0TO5:GOSUB4020
5270 FORJ=0TO5:COLOR,,RND(1)*14+2
5280 FORL=0TO99:NEXT:COLOR,,0
5290 NEXTJ,I
5300 JP=&H80:GOSUB4460:GOSUB4340
5310 MS$="ﾀﾝｸ ﾀｲﾊ.........":GOSUB4380
5320 FORI=0TO1999:NEXT
5330 RUN
5340 REM *****
5350 IF SV<>1 THEN 5400
5360 IF MP(X,Y)<>4 THEN 5400
5370 SV=2:JP=&H90:GOSUB4460
5380 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺｺﾃﾞｲｲﾜ.":GOSUB4380
5390 JP=&H80:GOSUB4460
5400 MS$="ﾖｯﾃ ｲｷﾏｽｶ? (Y) ":GOSUB4380
5410 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:IF A$<>"Y" THEN GOSUB50
0:RETURN
5420 CB=MP(X,Y)-1:IF CB=0 THEN MS$="ｺﾉ ｼﾃｨ ﾊ ｻｰﾅｽ
ｾｲﾌ ﾉ ｼﾃｨ ﾃﾞｽ.":GOSUB4380
5430 IF RK=1 AND CB=0 THEN MS$="ｼﾃｨﾍ ﾊｲﾙﾉｦ ｷｮﾋｻﾚﾏｼ
ﾀ.":GOSUB4380:RETURN
5440 FP=2:GOSUB4800
5450 LOCATE2,2:PRINT "pppppppppp"
5460 LOCATE1,3:PRINT"s":LOCATE12,3:PRINT"r"
5470 LOCATE1,4:PRINT"s ";MID$(NO$,CB*4+1,4);" ｼﾃｨ
r"
5480 LOCATE12,5:PRINT"qqqq":FORI=5TO16
5490 LOCATE1,I:PRINT"s":LOCATE16,I:PRINT"r"
5500 NEXT:LOCATE2,17:PRINTSTRING$(14,"q")
5510 LOCATE3,6:PRINT"1-ﾃﾞｰﾀ ﾊﾞﾝｸ"
5520 LOCATE3,8:PRINT"2-ｲﾝﾌｫﾒｲｼｮﾝ"
5530 LOCATE3,9:PRINT"         ﾎﾞｰﾄﾞ"
5540 LOCATE3,11:PRINT"3-ｳｴﾎﾟﾝｼｮｯﾌﾟ"
5550 LOCATE3,13:PRINT"4-ﾌｧｸﾄﾘｰ"
5560 LOCATE3,15:PRINT"5-ｼﾃｨ ｦ ﾃﾞﾙ"
5570 GOSUB5590:GOTO5660
5580 REM *****
5590 FORI=11TO18:LOCATE19,I:PRINTSPC(12);:NEXT
5600 LOCATE19,11:PRINTUSING"SLD.MAX  ##";MD
5610 LOCATE19,13:PRINTUSING"SPEED    ##";SP
5620 LOCATE19,15:PRINTUSING"CNN.LEVEL##";CI
5630 LOCATE19,17:PRINTUSING"MISSILE N-#";NM
5640 IF HM>0 THEN LOCATE19,18:PRINTUSING"          H
-#";HM
5650 RETURN
5660 REM *****
5670 GOSUB4340:MS$="ﾄﾞｺﾍ ｲｸｶ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲﾈ.":GOSUB4380
5680 GOSUB5690:GOTO5850
5690 REM *****
5700 LOCATE1,19:PRINTSPC(30)
5710 LOCATE1,19:PRINT"SELECT"
5720 LOCATE9,19:PRINT" "
5730 A$=INKEY$
5740 LOCATE9,19:PRINT">"
5750 IF A$>="1" AND A$<="9" THEN LOCATE11,19:PRINT
A$:RETURN
5760 GOTO5720
5770 REM *****
5780 GOTO2390
```

```
5790 REM *****
5800 LOCATE2,2:PRINTSTRING$(14,"p")
5810 FORI=3TO16:LOCATE1,I:PRINT"s":LOCATE16,I:PRIN
T"r"
5820 NEXT
5830 LOCATE2,17:PRINTSTRING$(14,"q")
5840 RETURN
5850 REM *****
5860 ON VAL(A$) GOTO 5880,6450,6750,7310,5770
5870 GOTO5680
5880 REM *****
5890 FP=2:GOSUB4800:GOSUB4340:GOSUB5790
5900 LOCATE3,4:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾊﾞﾝｸ"
5910 DD(0)=X:DD(1)=Y:DD(2)=MD
5920 DD(3)=SD:DD(4)=SP-1:DD(5)=CI
5930 DD(6)=RC:DD(7)=RK-1:DD(8)=RW
5940 DD(9)=CD/1000:DD(10)=NM:DD(11)=HM
5950 DD(12)=JF:DD(13)=WD:DD(14)=SV
5960 DD(15)=TM:DD(16)=CK:DD(17)=CL
5970 DD(18)=TK:DD(19)=ML:DD(20)=WY
5980 DD(21)=KD(0):DD(22)=KD(1):DD(23)=KD(2)
5990 DD(24)=KD(3):DD(25)=PC
6000 RESTORE6440
6010 A$="":FORI=0TO25:READB
6020 A$=A$+RIGHT$("0000000000"+BIN$(DD(I)),B):NEXT
6030 B$="":FORI=1TO17
6040 B$=B$+CHR$(177+VAL("&B"+MID$(A$,I*5-4,5)))
6050 NEXT
6060 LOCATE3,7:PRINT"ｺﾝﾃｨﾆｭ ﾜｰﾄﾞ"
6070 LOCATE3,9:PRINTLEFT$(B$,9)
6080 LOCATE7,10:PRINTRIGHT$(B$,8)
6090 GOTO6720
6100 REM *****
6110 GOSUB4340
6120 MS$="ｺﾝﾃｨﾆｭ ﾜｰﾄﾞｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB4380
6130 MS$="ﾊｼﾞﾒﾃﾉ ﾄｷﾊ ﾅﾆﾓｲﾚﾅｲﾃﾞ ﾘﾀｰﾝｦ!":GOSUB4380
6140 LOCATE1,22:PRINT">";:B$=""
6150 A$=INPUT$(1)
6160 IF A$=CHR$(13) THEN 6220
6170 IF A$=CHR$(8) THEN IF LEN(B$)>0 THEN B$=LEFT$
(B$,LEN(B$)-1):GOTO6200
6180 IF A$<"ｱ" OR A$>"ﾐ" THEN 6150
6190 IF LEN(B$)<17 THEN B$=B$+A$
6200 LOCATE2,22:PRINTSPC(20):LOCATE2,22:PRINTB$;
6210 GOTO6150
6220 REM *****
6230 IF LEN(B$)<17 THEN FT=1:RETURN
6240 A$="":FORI=1TO17
6250 A$=A$+RIGHT$("00000"+BIN$(ASC(MID$(B$,I,1))-1
77),5)
6260 NEXT
6270 RESTORE6440
6280 N=1:FORI=0TO25:READB
6290 DD(I)=VAL("&B"+MID$(A$,N,B)):N=N+B
6300 NEXT
6310 X=DD(0):Y=DD(1):MD=DD(2)
6320 SD=DD(3):SP=DD(4)+1:CI=DD(5)
6330 RC=DD(6):RK=DD(7)+1:RW=DD(8)
6340 CD=DD(9)*1000:NM=DD(10):HM=DD(11)
6350 JF=DD(12):WD=DD(13):SV=DD(14)
6360 TM=DD(15):CK=DD(16):CL=DD(17)
6370 TK=DD(18):ML=DD(19):WY=DD(20)
6380 KD(0)=DD(21):KD(1)=DD(22):KD(2)=DD(23)
6390 KD(3)=DD(24):PC=DD(25)
6400 IF SV<>0 THEN MP(6,2)=0
6410 IF WY=1 THEN MP(3,14)=0
6420 IF ML=1 THEN MP(14,15)=0
6430 LX=X:LY=Y:RETURN
6440 DATA 4,4,5,5,3,2,7,3,7,10,4,4,1,2,2,3,1,1,2,1
,1,3,3,3,3,1
6450 REM *****
6460 FP=2:GOSUB4800:GOSUB4340
6470 GOSUB5790
6480 AD=&HDB00+WD*400+CB*80
6490 LOCATE3,4:PRINT"ｲﾝﾌｫﾒｲｼｮﾝ"
6500 LOCATE8,5:PRINT"ﾎﾞｰﾄﾞ"
6510 FORI=0TO1:LOCATE3,7+I*5:PRINT"*"
6520 FORJ=0TO3:FORL=0TO9
6530 LOCATE5+L,7+J+I*5:PRINTCHR$(PEEK(AD+I*40+J*10
+L))
6540 NEXTL,J,I
6550 MS$="ﾅﾆｶ ｶｷｺﾐﾏｽｶ? (Y) ":GOSUB4380
6560 A$=INPUT$(1):PRINTA$
6570 IF A$<>"Y" THEN 6720
6580 IF JF=0 THEN 6660
6590 IF CB<>3 THEN 6660
6600 MS$="ﾃﾞﾊ ｵｼﾞｲｻﾝﾆ ｲﾜﾚﾀﾖｳﾆ ｶｷｺﾐﾏｽ.":GOSUB4380
6610 LOCATE5,12:PRINT"XYZ-ｾﾝｻｶﾝﾉ"
6620 LOCATE5,13:PRINT"ｼﾞｮｳﾈｳｦ ｸﾚ"
6630 LOCATE5,14:PRINTSPC(10)
6640 LOCATE5,15:PRINTSPC(10)
6650 WD=2:GOTO6720
6660 MS$="ﾍﾞﾂﾆ ｶｸｺﾄｶﾞ ﾅｲﾉﾃﾞ A.R.T.ﾉ":GOSUB4380
6670 MS$="ﾜﾙｸﾞﾁﾃﾞﾓ ｶｲﾃ ｵｷﾏｽ.":GOSUB4380
6680 LOCATE5,12:PRINT"A.R.T.ﾉ  "
6690 LOCATE5,13:PRINT" ｵﾀﾝｺﾅｽｰ "
6700 LOCATE5,14:PRINTSPC(10)
6710 LOCATE5,15:PRINT"    BY ｸﾚｱ"
6720 MS$="ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ.  ":GOSUB4380
6730 A$=INPUT$(1)
6740 GOTO5440
6750 REM *****
6760 FP=2:GOSUB4800:GOSUB4340
6770 GOSUB5790
6780 LOCATE3,4:PRINT"ｳｴﾎﾟﾝ ｼｮｯﾌﾟ"
6790 LOCATE3,6:PRINT"1-ﾚｵﾅ 78"
6800 LOCATE6,7:PRINT"   100000"
6810 LOCATE3,8:PRINT"2-ﾊﾞﾙｷﾘ-6800"
6820 LOCATE6,9:PRINT"  250000"
6830 LOCATE3,10:PRINT"3-ﾅｲﾄ FX"
6840 LOCATE6,11:PRINT"   400000"
6850 LOCATE3,12:PRINT"4-ﾐｻｲﾙ"
6860 LOCATE6,13:PRINT"    60000"
6870 LOCATE3,14:PRINT"5-ﾃﾞﾙ"
6880 MS$="ｲﾗｯｼｬｲﾏｾ ﾅﾆｦ ｵﾓﾄﾒﾃﾞｽｶ?":GOSUB4380
6890 IF SV<>2 THEN VS=SV:SV=1:GOTO6940
6900 IF CB<>3 THEN SV=1:GOTO6940
6910 MS$=NM$+" ｻﾏ ﾃﾞｽﾈ ｲｳﾞｻﾝｶﾗ ｱﾅﾀﾆﾊ":GOSUB4380
6920 MS$="ﾊﾝｶｸﾃﾞ ｵｳﾘｼﾛﾄ ｳｶｶﾞｯﾃ ｵﾘﾏｽ.":GOSUB4380
6930 VS=2
6940 GOSUB5690
6950 ON VAL(A$) GOTO 6980,7040,7100,7160,6970
6960 GOTO6940
6970 SV=VS:GOTO5440
6980 REM *****
6990 IF CD-100000!/SV<0 THEN 7230
7000 C=100000!/SV:TT=TK
7010 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB4380
7020 TK=0:MD=5:SD=5:CI=1:SP=4
7030 CD=CD-C:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7260
7040 REM *****
7050 IF CD-250000!/SV<0 THEN 7230
7060 C=250000!/SV:TT=TK
7070 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB4380
7080 TK=1:MD=8:SD=8:CI=1:SP=3
7090 CD=CD-C:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7260
7100 REM *****
7110 IF CD-400000!/SV<0 THEN 7230
7120 C=400000!/SV:TT=TK
7130 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB4380
7140 TK=2:MD=12:SD=12:CI=1:SP=2
7150 CD=CD-C:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7260
7160 REM *****
7170 IF CD-60000!/SV<0 THEN 7230
7180 C=60000!/SV
7190 IF NM=9 THEN MS$="ｵｷｬｸｻﾏﾊ ｺﾚｲｼﾞｳ ﾐｻｲﾙﾊ ｶｴﾏｾﾝ.
":GODUB9100:GOTO7220
7200 MS$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB4380
7210 NM=NM+5:IF NM>9THEN NM=9
7220 CD=CD-C:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO6940
7230 REM *****
7240 MS$="ｱﾉｰ ｶﾞｸｶﾞ ﾌｿｸｼﾃ ｵﾘﾏｽ.":GOSUB4380
7250 GOTO6940
7260 REM *****
7270 MS$="ﾃﾞﾊ､ｲﾏ ｵﾓﾁﾉ ﾀﾝｸｦ"+STR$((TT+1)*40000!)+"ﾃ
ﾞ":GOSUB4380
7280 MS$="ｼﾀﾄﾞﾗｾﾃ ｲﾀﾀﾞｷﾏｽ.":GOSUB4380
7290 CD=CD+(TT+1)*40000!:GOSUB4690
7300 GOTO6940
7310 REM *****
7320 FP=2:GOSUB4800:GOSUB4340
7330 GOSUB5790
7340 LOCATE3,4:PRINT"ﾌｧｸﾄﾘｰ"
7350 LOCATE3,6:PRINT"1-ｼｰﾙﾄﾞ ｼｭｳﾘ"
7360 LOCATE6,7:PRINT"2ﾏｲ   500"
7370 LOCATE3,8:PRINT"2-ｼｰﾙﾄﾞ ｱｯﾌﾟ"
7380 LOCATE6,9:PRINT"1ﾏｲ 10000"
7390 LOCATE3,10:PRINT"3-ｽﾋﾟｰﾄﾞｱｯﾌﾟ"
7400 LOCATE6,11:PRINT"    5000"
7410 LOCATE3,12:PRINT"4-ｷｬﾉﾝ ｱｯﾌﾟ"
7420 LOCATE6,13:PRINT"    20000"
7430 LOCATE3,14:PRINT"5-ﾃﾞﾙ"
7440 MS$="ｲﾗｯｼｬｲ! ﾅﾝﾉ ｺﾞﾖｳﾃﾞ?":GOSUB4380
7450 GOSUB5690
7460 ON VAL(A$) GOTO 7480,7540,7600,7660,5440
7470 GOTO7450
7480 REM *****
7490 IF CD-500<0 THEN 7720
7500 IF SD=MD THEN MS$="ｼｭｳﾘﾉ ﾋﾂﾖｳ ﾅﾝｶﾅｲﾖ.":GOSUB4
380:GOTO7450
7510 MS$="ｱｲﾖｯ!":GOSUB4380
7520 SD=SD+2:IF SD>MD THEN SD=MD
7530 CD=CD-500:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7450
7540 REM *****
```

```
7550 IF CD-10000<0 THEN 7720
7560 IF MD=VAL(MID$(TD$,TK*2+1,2)) THEN MS$="コノ シャタイニ コレイジョウ シールド ヲ":GOSUB4380:MS$="ツケタラ ネズミニ ナッチマウヨ.":GOSUB4380:GOTO7450
7570 MS$="アイヨッ!":GOSUB4380
7580 MD=MD+1:SD=MD
7590 CD=CD-10000:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7450
7600 REM *****
7610 IF CD-5000<0 THEN 7720
7620 IF SP=6 THEN MS$="コレイジョウ ハ チョット ムリダヨ.":GOSUB4380:GOTO7450
7630 MS$="アイヨッ!":GOSUB4380
7640 SP=SP+1
7650 CD=CD-5000:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7450
7660 REM *****
7670 IF CD-20000<0 THEN 7720
7680 IF CI=3 THEN MS$="コレイジョウ ハ チョット ムリダヨ.":GOSUB4380:GOTO7450
7690 MS$="アイヨッ!":GOSUB4380
7700 CI=CI+1
7710 CD=CD-20000:GOSUB4690:GOSUB5580:GOTO7450
7720 REM *****
7730 MS$="オイオイ ナンカカンチガイ シテナイカイ?":GOSUB4380
7740 MS$="カネガ タリネーヨ.":GOSUB4380:GOTO7450
```

●プログラム5 "TBL-ED"

```
1000 REM ***** SARNUS
1010 REM *****  ENDING PRG
1020 REM ***** 87 YAX & CREA
1030 DEFINTA-Z
1040 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:CLS
1050 GOSUB2310:RESTORE1080:FORI=0TO22
1060 IF I MOD2=1 THEN READA$:LOCATE2,22:PRINTA$;
1070 LOCATE0,23:PRINT:FORJ=0TO299:NEXTJ,I
1080 DATA "* エピローグ"
1090 DATA " センサカン  ゲキハ ノ  ジョウホウ ガ"
1100 DATA "サーナス ゼント ニ ナガレルト ドウジニ"
1110 DATA "A.T.R. ガ ニセモノ デ アッタ コト モ"
1120 DATA "マタ、  サーナス ゼント  ニ  シレワタッタ."
1130 DATA "スルト ショウキンカセギ タチ ハ  ホンモノ ノ"
1140 DATA "A.R.T.ヲ モトメテ サーナスヲ サッテイッタ."
1150 DATA " ソシテ 2ネンゴニハ サーナス ハ ムジン ノ"
1160 DATA "ワクセイト ナッテイタ....."
1170 DATA "S.B. 0114   リョウキョク センソウ カラ"
1180 DATA "40ネン アト ノ コトデアッタ."
1190 REM *****
1200 SOUND7,24:SOUND6,4
1210 N=0:FORI=0TO9999:NEXT:GOSUB1330:GOSUB1330
1220 ON INTERVAL=125 GOSUB 1330
1230 RESTORE1710:INTERVALON:SL=0
1240 SL=SL+1:IF SL MOD2=1 THEN LOCATE0,23:PRINT:GOTO1320
1250 READB$:IF B$="*" THEN 2180
1260 IF B$="" THEN 1310
1270 C$=LEFT$(B$,LEN(B$)-3):D$=RIGHT$(B$,3):E$=RIGHT$(D$,1)
1280 LOCATE1,23:PRINTC$;
1290 IF E$="¥" THEN NN=VAL("&H"+LEFT$(D$,2)):GOSUB2240:SL=SL-1
1300 IF E$="/" THEN SL=SL-1
1310 LOCATE0,23:PRINT
1320 FORI=0TO449:NEXT:GOTO1240
1330 REM *****
1340 SOUND7,24:SOUND6,4
1350 N=N+1:IF N>29 THEN INTERVALOFF:RETURN
1360 ON N GOSUB1400,1420,1430,1440,1450,1460,1470,1480,1490,1500,1510,1520,1530,1540,1550,1560,1570,1580,1590,1600,1610,1620,1630,1640,1650,1660,1670,1680,1690
1370 IF N=24 THEN ON INTERVAL=60 GOSUB1330
1380 INTERVALON:RETURN
1390 REM ***** MUSIC
1400 PLAY"S9M5000","V15O7L8","V15S9M5000"
1410 PLAY"","","L16O5AAAAAAAR16":A$="O3CCC16C16CDDD16D16D":RETURN
1420 PLAY"O6L8FEER8EDD","","L8"+A$:RETURN
1430 PLAY"DCCR8CDEF","",A$:RETURN
1440 PLAY"FEER8EDD","",A$:RETURN
1450 PLAY"DCCR8FEDC","",A$:RETURN
1460 PLAY"FEER8EDD","DR8CR8DR8CR8",A$:RETURN
1470 PLAY"DCCR8FEDC","DR8CR8CDEF",A$:RETURN
1480 PLAY"DCCR8FEDC","G2R4",A$:RETURN
1490 PLAY"","",A$:RETURN
1500 PLAY"V10O7L8R8DR8CR8DR8C","DR8CR8DR8CR8",A$:RETURN
1510 PLAY"R8DR8CR8CDE","DR8CR8CDEF",A$:RETURN
1520 PLAY"V10O7L8R8DR8CR8DR8C","DR8CR8DR8CR8",A$:RETURN
1530 PLAY"R8DR8CR8FED","DR8CR8FEDC",A$:RETURN
1540 PLAY"O4R8C2D4D8","O4C2D2",A$:RETURN
1550 PLAY"R8FR8E8ER8DR8","FR8ER8DR8C",A$:RETURN
1560 PLAY"O4R8C2D4D8","O4C2D2",A$:RETURN
1570 PLAY"R8FR8E8ER8DR8","FR8ER8DR8C",A$:RETURN
1580 PLAY"V12O6L8R8DR8CR8DR8C","DR8CR8DR8CR8",A$:RETURN
1590 PLAY"R8DR8CR8FED","DR8CR8FEDC",A$:RETURN
1600 PLAY"","",A$:PLAY"","",A$:RETURN
1610 PLAY"L8R16ER16DR16C16","O6L8ER16DR16C16",A$:RETURN
1620 PLAY"R16ER16DR16C16","ER16DR16C16",A$:RETURN
1630 PLAY"R16CR16DR16E16","CR16DR16E16",A$:RETURN
1640 PLAY"R16CR16DR16E16","CR16DR16E16",A$:RETURN
1650 PLAY"R16ER16DR16C16","ER16DR16C16":RETURN
1660 PLAY"R16ER16DR16C16","ER16DR16C16":RETURN
1670 PLAY"V8O6L8R16CR16DR16E16","V12O6L8CR16DR16E16":RETURN
1680 PLAY"V6O6L8R16CR16DR16E16","V10O6L8CR16DR16E16":RETURN
1690 PLAY"V4O6L8R16ER16DR16C16","V8L8O6ER16DR16C16":RETURN
1700 PLAY"V2L8R16R16ER16DR16C16","V6L8O6ER16DR16C16":RETURN
1710 DATA ,,"* CHARACTORS   "
1720 DATA "* CREA (REPRICANT)       pppp  /"
1730 DATA "80¥"
1740 DATA "  YOUR OPERATE PARTNER81¥"
1750 DATA "82¥"
1760 DATA "  ヤット ヤッツケマシタネ@83¥"
1770 DATA "                         qqqq  /",
1780 DATA "* EVE APPLE              pppp  /"
1790 DATA "90¥
1800 DATA "  SHE RUNS WEAPON SHOP 91¥
1810 DATA "92¥
1820 DATA "  オメデトウ!93¥
1830 DATA "                         qqqq  /",
1840 DATA "* TERRY                  pppp  /"
1850 DATA "10¥
1860 DATA "  HE IS YOUR FRIEND11¥
1870 DATA "12¥
1880 DATA "  オマエハ ヤルト オモッタヨ!13¥
1890 DATA "                         qqqq  /",
1900 DATA "* MARIO SUPA             pppp  /"
1910 DATA "E0¥
1920 DATA "  HE IS BATTLERE1¥
1930 DATA "E2¥
1940 DATA "  アリガトウ コレデコキョウニ カエレルE3¥"
1950 DATA "                         qqqq  /",
1960 DATA "* JACK RED               pppp  /"
1970 DATA "00¥
1980 DATA "  HE IS POLICE01¥
1990 DATA "02¥
2000 DATA "  ムネンダ.....03¥"
2010 DATA "                         qqqq  /"
2020 DATA ,,,
2030 DATA "* STAFF   "
2040 DATA "  CHARACTOR DESIGN   "
2050 DATA "  GAME DESIGN   "
2060 DATA "  PROGRAM   "
2070 DATA "       ALL RIGHTS RESERVED [¥]   "
2080 DATA ,,,
2090 DATA "* サーナス デノ  タタカイ  ハ  オワッタ   "
2100 DATA "  アナタモマタ シンノ A.R.T.ヲ モトメテ   "
2110 DATA "  サーナス ヲ  アト ニ  スルノデ アッタ   "
2120 DATA "  ウワサ ニ ヨレバ A.R.T.ハ ワクセイ   "
2130 DATA "  ティラ ニ イルトイウ."
2140 DATA "  ティラ ヘ  タビダツノダ  クレア ト   "
2150 DATA "  トモニ ......   "
2160 DATA ,"                  1987[¥]   "
2170 DATA ,,*
2180 IF PLAY(0) THEN 2180
2190 FORI=0TO30
2200 IF I=17 THEN LOCATE12,23:PRINT"87 [¥]";
2210 IF I=23 THEN LOCATE11,23:PRINT"THE  END";
2220 LOCATE0,23:PRINT:NEXT
2230 GOTO2230
2240 REM *****
2250 LOCATE24,23:PRINT"s";
2260 FORI=0 TO3
2270 VPOKE&H1AF9+I,NN+I*4
2280 NEXT
2290 LOCATE29,23:PRINT"r";
2300 RETURN
2310 SOUND7,24:SOUND6,10
2320 PLAY"S9M20000L1","S9M20000L1","S9M5000"
2330 PLAY"O1CC+DD-CC","O2CC+DD-CC"
2340 RETURN
```

PC-8801(SR以降、要ディスク)
STAR WASSO プログラムリスト

このプログラムは、BASIC 9本、マシン語8本のプログラムからできている。V2モード専用だから注意しよう。

●入力方法

まず、プログラム1～9のBASICプログラムを入力する。正しく打ち込んだら、各リストのファイル名を使い、

SAVE "ファイル名" [RETURN]

としてディスクにセーブしていく。

次にプログラム10～17のマシン語プログラムの入力だ。それぞれのプログラムの入力前に、必ず、

CLEAR, &HBEFF [RETURN]

を実行してから、マシン語モニタへ入り、リストどおりに打ち込んでくれ。詳しい打ち込み方は、マシン付属のマニュアルを見てほしい。

正しく入力したことを確認したら、プログラムをディスクにセーブする。セーブ方法はそれぞれ次のとおり。

リスト10
BSAVE "PUT32*.16", &HBF00, &H63 [RETURN]
リスト11
BSAVE "ROVAN1.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト12
BSAVE "ROCKm.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト13
BSAVE "map1.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト14
BSAVE "title.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト15
BSAVE "big.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト16
BSAVE "demo1.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]
リスト17
BSAVE "demo2.E", &HC2F0, &H1E0F [RETURN]

●実行方法

初めてプレイする時は、

RUN "FMAKE" [RETURN]

を実行する。これは、DATAファイルを作るプログラムだ。2回め以降は実行しなくてよい。

DATAファイルを作ったら、

RUN "TITLE" [RETURN]

これでゲームはスタートする。

●リスト1 "RAPWAP"

```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HBFFF:BLOAD"map1.E":BLOAD"PUT32
*16"
20 CMD BGM 0:DEFINT A-Z:HITP=5:HITPMAX=10:MEN=1:GU
RU=0
30 DIM SX(22),SM$(22),HX(14),HM$(14):GOSUB 920:DX=
48:DY=64:X=6:Y=4:GOSUB 2500
40 KEY 1,"cls 3"+CHR$(13):KEY 2,"console 0,25"+CHR
$(13)
50 LINE (32,16)-(323,161),0,BF:LINE (432,16)-(561,
145),0,BF:LINE (0,168)-(640,200),0,BF:LINE (330,16
0)-(340,10),0,BF
60 CMD PLAY "V1005T150L40@58"
70 DEF USR=&HBF00:CLS:SCREEN 0,0:CONSOLE 21,25,0,1
80 'POKE &HBFFD,36:POKE &HBFFE,4:POKE &HBFFF,4:DUM
MY=USR(0)
90 LINE (32,16)-(64,32),7,BF
100 DIM DU%(97):GET (32,16)-(63,31),DU%
110 '
120 COLOR 5:FOR Q=2 TO 19
130 LOCATE 50,Q:PRINT "████████████████████"
140 NEXT Q:COLOR@(54,2)-(69,17),1
150 A=8:LOCATE 0,24:COLOR 7
160 FOR I=1 TO 8:FOR Q=1 TO 4
170 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,Q*4+50:POKE &HBFFF,I
*4
180 DUMMY=USR(0):A=A+1:NEXT Q:NEXT I
190 A=8:POKE &HBFFE,70
200 FOR I=1 TO 8:POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFF,I*4:DUM
MY=USR(0):A=A+4:NEXT I
210 POKE &HBFFF,36
220 FOR I=1 TO 5:POKE &HBFFD,I+7:POKE &HBFFE,I*4+5
0:DUMMY=USR(0):NEXT I
230 '
240 IF DX<0 THEN DX=120
250 IF DX>120 THEN DX=0
260 IF DY<0 THEN DY=120
270 IF DY>120 THEN DY=0
280 LOCATE DX/8+54,DY/8+2:PRINT " ":LOCATE 0,21
290 LINE(32,16)-(320,160),0,BF
300 FOR I=1 TO 9:POKE &HBFFF,I+I+I+I:FOR Q=1 TO 9:
POKE &HBFFD,POINT (432+Q+DX-1,16+I+DY-1):POKE &HBF
FE,Q+Q+Q+Q:U=USR(0):NEXT Q:NEXT I
310 IF DX=88 AND DY=40 THEN GOSUB 1630
320 PUT (X*32,Y*16),DU%:MX=0:MY=0
330 A=INP(0):B=INP(1)
340 LOCATE DX/8+54,DY/8+2:COLOR 5:PRINT "■":LOCATE
 DX/8+54,DY/8+2:PRINT " "
350 IF B=254 AND A=255 THEN MY=-1:GOTO 420
360 IF A=251 THEN MY=1:GOTO 420
370 IF A=239 THEN MX=-1:GOTO 420
380 IF A=254 THEN 2310
390 IF A=191 THEN MX=1:GOTO 420
400 'IF INKEY$="q" OR INKEY$="Q" THEN RUN "ROVAN1.
SUB"
410 GOTO 330
420 '
430 Y=Y+MY:X=X+MX
440 IF Y>9 THEN Y=1:DY=DY+8:GOTO 230
450 IF Y<1 THEN Y=9:DY=DY-8:GOTO 230
460 IF X>9 THEN X=1:DX=DX+8:GOTO 230
470 IF X<1 THEN X=9:DX=DX-8:GOTO 230
480 P=POINT (432+DX+X-1,16+DY+Y-1)
490 '
500 PUT ((X-MX)*32,(Y-MY)*16),DU%
510 IF P=5 AND SUI=0 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,
,"V1006T100L4@56F"
520 IF P=1 THEN HITP=HITP-2:GOSUB 1930:IF HITPMAX<
24 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V1005T100L8@58C"
530 IF P=0 THEN GOSUB 790
540 IF P=2 THEN GOSUB 690
550 IF P=7 THEN GOSUB 830
560 IF P=3 THEN GOSUB 1020
570 IF P=6 THEN 1820
580 IF HITP=HITPMAX THEN 590 ELSE 1900
590 IF DX+X=37 AND DY+Y=49 THEN DX=32:DY=48:X=8:Y=
7:GOSUB 660:GOTO 230
600 IF DX+X=50 AND DY+Y=72 THEN DX=120:DY=80:X=1:Y
=6:GOSUB 660:GOTO 230
610 IF DX+X=119 AND DY+Y=92 THEN DX=24:DY=104:X=2:
Y=3:GOSUB 660:GOTO 230
620 IF DX+X=31 AND DY+Y=104 THEN DX=32:DY=40:X=6:Y
=3:GOSUB 660:GOTO 230
630 PUT (X*32,Y*16),DU%
640 MX=0:MY=0:CMD PLAY "C"
650 GOTO 330
660 ' WARP
670 CMD PLAY ,,,"O5L64T150CDEFCDEFCDEFGGFGFGBAGBAG
BAGO6CDEFGABGBO7CDFEGABAB","O4L64T150CDEFCDEFCDEFG
GFGFGBAGBAGBAGO5CDEFGABGBO6CDFEGABAB"
680 RETURN
690 ' +
700 IF DX+X=79 THEN COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "ｼﾞｭ
ｳｼﾞｶ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡ ﾅﾆｶ ﾉ ﾒｼﾞﾙｼ ﾃﾞｼｮｳｶ?":RETURN
710 COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "ｼﾞｭｳｼﾞｶ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡ ｼﾀ
 ﾆ ｽｲｯﾁ ﾉ ﾖｳﾅ ﾓﾉ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡"
720 PRINT "ｵｼﾏｽｶ Y/N ?"
730 IF INP(5)=253 THEN 750
740 IF INP(3)=191 THEN RETURN ELSE 730
750 IF SWITCH =0 THEN CMD PLAY ,"V15T100L1O1@49E",
"V10T150L32@58O6CDCDCDCDCDEDEDEDEDEDEFEFEFEFEFGFGF
```

```
GFFEABDO5CCCCCCCCCCCV5CCCCCCC"
760 IF SWITCH=1 THEN CMD PLAY ,"V15L16T130@59O6C":PRINT "ﾓｳ ﾅﾆﾓ ｵｷﾅｲ｡"
770 IF SWITCH=0 THEN SWITCH=1:PRINT "ｽｻﾏｼﾞｲ ｺﾞｳｵﾝｶﾞ ｵｷﾙ ﾄ ﾎｼ ﾉ ﾌﾝｲｷ ｶﾞ ｶﾜｯﾃ ｲﾀ｡"
780 RETURN
790 ' SEKIHI
800 A=1
810 IF DX+X=SX(A) THEN COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "｢";SM$(A);"｣ ﾄ ｶｲﾃ ｱﾘﾏｽ｡":CMD PLAY ,"O5T150L20@59CRBRRC":RETURN
820 A=A+1:GOTO 810
830 ' ISEKI
840 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ｺｯ ｺﾚﾊ･･･｡ ﾜﾀｼ ﾀﾁ ﾊ ﾅｿﾞ ﾉ ｲｾｷ ｦ ﾊｯｹﾝ ｼﾀ｡"
850 PRINT "ｲｾｷ ﾆ ﾊｲﾘ ﾏｽ ｶ Y/N ?"
860 IF INP(5)=253 THEN 880
870 IF INP(3)=191 THEN RETURN ELSE 860
880 IF SWITCH=0 THEN PRINT "ｳｯ･･･ ｲｾｷ ﾉ ｲﾘｸﾞﾁ ｶﾞ ﾌｻｶﾞﾚ ﾃ ｲﾃ ﾊｲﾚﾅｲ｡ ｺﾉ ﾄﾞｱ ﾊ ﾄﾞｳﾔｯﾃ ｱｹﾙ ﾉ ﾀﾞﾛｳ･･･｡":RETURN
890 PRINT "ﾄﾞｱ ｶﾞ ｱｲﾀ!! ﾜﾀｼﾀﾁ ﾊ ｲﾏ ﾅｿﾞ ﾉ ｲｾｷ ﾉ ﾅｶ ﾆ ﾊｲﾛｳ ﾄ ｼﾃ ｲﾏｽ !!"
900 PRINT "ｵｵ! ｱﾅﾀ ﾊ ﾂｲﾆ ｲｾｷ ﾉ ﾅｶ ﾆ ﾁｶ ﾍ ﾉ ｲﾘｸﾞﾁ ｦ ﾊｯｹﾝ ｼﾀ｡"
910 DX=56:DY=24:X=5:Y=5:LEV=1:GOSUB 2400:RUN"DEMOA"
920 'DATA
930 FOR I=1 TO 22:READ SX(I),SM$(I):NEXT I
940 DATA 8,ｲｾｷ ﾆ ｲﾘｸﾞﾁ ｶﾞｱﾙ｡,14,NAM ﾄｲｳ ﾅ ﾉ ﾐｽﾞｳﾐ｡,38,ﾆｼ ﾆ ｳｽﾞﾏｸ ﾐｽﾞｱﾘ｡,51,ｲｾｷ ﾊ ｷｹﾝ ﾀﾞﾖ｡,54,ﾕｳｴｲ ｷﾝｼ｡,62,ﾐﾅﾐ ﾊ ｲｷﾄﾞﾏﾘ ﾃﾞｽ｡,64,ｲｷﾄﾞﾏﾘ ﾀﾞﾖｰﾝ｡,90,ﾑﾗ ﾉ ｲﾘｸﾞﾁ,94,ｿｺﾅｼﾇﾏ ｷｹﾝ｡,103,ﾑﾗ ﾍ ﾖｳｺｿ｡
950 DATA 35,ｼﾀﾍ 3 ﾐｷﾞﾍ 2,48,ﾐｷﾞﾍ 2,119,ｼﾀﾍ 3 ･･････,26,ﾋﾀﾞﾘﾍ･･･････,9,ｷｮｶ ﾅｸ ﾊｲﾙﾍﾞｶﾗｽﾞ,109,WELCOME TO MAJYO HOUSE,76,ﾋｶﾞｼ･ﾑﾗ,75,ﾋｶﾞｼ･ｼｯﾁﾀｲ ﾎｸｾｲ･ｼﾞｭｳｼﾞﾛ,59,ｻﾝ ﾉ ｲｹ ｷｹﾝ,74,ﾀﾞｲｼﾝﾘﾝ ｼﾞｭｳﾀﾞﾝﾄﾞｳﾛ 9538･6 ﾗｸｾｲ,43,ｺﾚﾖﾘ ﾐﾅﾐ ﾀﾁｲﾘｷﾝｼ,30,ﾐｽﾞ ﾄ ﾓﾘ ﾉ ﾑﾗ ﾍ ﾖｳｺｿ.
960 FOR I=1 TO 14:READ HX(I),HM$(I):NEXT I:RETURN
970 DATA 93,ｶﾞﾝﾊﾞﾚﾖ!!,92,ﾓﾘ ﾉ ｵｸ ﾆ ｽﾑ ﾛｳｼﾞﾝ ﾊ ﾅﾝﾃﾞﾓ ｼｯﾃﾙﾖ｡,95,ﾗﾘﾊﾟｯﾊﾟﾗｰ
980 DATA 52,ﾕｳｼｬﾖ!!ﾜｶﾞﾎｼ ｦ ｽｸｯﾃｸﾚ!!,105,ｷﾀ ﾉ ｶﾅﾀ ﾆ ﾏｼﾞｮ ｶﾞ ｽﾝﾃﾞｲﾙ ﾄｲｳ ﾊﾅｼ ﾃﾞｽｼﾞｬ,58,ﾍｲﾁ ﾀﾞｹ ｦ ｱﾙｷﾅｻｲ,49,ｻﾝ ﾉ ｲｹ ﾊ ﾊｲﾚﾅｲ｡ ﾁｭｳﾜ ﾃﾞｷﾚﾊﾞ ﾊﾅｼ ﾊ ﾍﾞﾂｼﾞｬｶﾞ･･･ﾋｯﾋｯﾋｯﾋ
990 DATA 99,ﾜｼｬ ｼﾗﾝ｡ ｿﾝﾁｮｰ ﾆ ｷｲﾃｸﾚ｡,101,ｺﾉ ﾑﾗ ﾃﾞ､ﾕｯｸﾘ ﾔｽﾝﾃﾞ ｲｷﾅｻｲ｡
1000 DATA 63,ｼｬｸﾈﾂ ﾉ ｻﾊﾞｸ ﾊ ｽｳﾎ ｱﾙｲﾀ ﾀﾞｹ ﾃﾞ ｼﾝﾃﾞｼﾏｳ｡ ｸﾜﾊﾞﾗ ｸﾜﾊﾞﾗ･･･,37,ﾅﾝﾆﾓﾈｴﾀﾞﾖ･･･,24,ﾂﾏ ﾓ ｺﾄﾞﾓ ﾓ ﾐﾝﾅ ﾓ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ!! ﾛ･ﾛｰﾊﾞﾝ ｦ ｺﾛｼﾃｸﾚｪｰｰ ｳｳｳｳｳ･･･
1010 DATA 102,ﾜｼｼﾞｬﾅｲｯ! ﾜｼ ﾊ ﾅﾆﾓ ﾔｯﾃﾅｲｯ!,97,ﾄﾞｺｶﾆ MAP ｶﾞ ｱﾙｿｳﾀﾞ｡
1020 ' HOUSE
1030 IF DX+X=68 THEN 1110
1040 IF DX+X=112 THEN 2020
1050 IF DX+X=97 AND DY+Y=83 THEN GOTO 1330
1060 IF DX+X=16 THEN GOTO 1450
1070 A=1
1080 IF DX+X=HX(A) THEN COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "｢";HM$(A);"｣ ﾄ ｲﾜﾚﾏｼﾀ｡":CMD PLAY ,"O5T150L20@56CGDFEEGDC":RETURN
1090 A=A+1:IF A=15 THEN 1100 ELSE 1080
1100 CMD PLAY ,"O5T150L16@9C":LOCATE 0,24:PRINT "ｱｷﾔ ﾃﾞｽ｡":RETURN
1110 ' ROJIN
1120 IF ROJIN=1 THEN LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ﾀﾞﾚ ﾓ ｲﾅｲ｡":RETURN:ELSE ROJIN=1
1130 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ﾅﾆﾔﾗ ﾌﾙﾒｶｼｲ ｲｴ ｶﾞｱﾘﾏｽ｡":PRINT "ﾊｲﾘﾏｽｶ Y/N ?"
1140 IF INP(5)=253 THEN 1160
1150 IF INP(3)=191 THEN RETURN:ELSE GOTO 1140
1160 CMD PLAY ,"T150L64O5V10@59CCCCCCCCCCCcccccc":HITPMAX=HITPMAX+10
1170 PRINT "ﾄﾞｱ ｦ ｱｹﾙ ﾄ ｿｺﾆﾊ ﾛｳｼﾞﾝ ｶﾞ ﾀｯﾃ ｲﾀ｡":PRINT "HIT SPACE KEY"
1180 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1190 IF INP(9)=191 THEN 1200 ELSE 1190
1200 PRINT "ｺﾔ ﾉ ﾁｭｳｵｳ ﾆ ﾛｳｼﾞﾝ ｶﾞ ﾀｯﾃｲﾙ｡ ｶﾚ ﾉ ｸﾁ ﾊ ﾏｽｸ ﾃﾞ ｵｵﾜﾚﾃ ｲﾙ｡"
1210 PRINT "ｶﾚ ﾉ ﾓﾂ ﾂｴ ﾉ ｻｷ ﾆﾊ ｱｸﾋﾞ ｼﾃｲﾙ ｸﾁ ｶﾞ ﾂｲﾃｲﾙ｡":PRINT "HIT SPACE KEY"
1220 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1230 IF INP(9)=191 THEN 1240 ELSE 1230
1240 PRINT:'PRINT "ﾀﾋﾞ ﾉ ﾓﾉ ﾖ｡ ｿﾅﾀ ﾉ ｻｶﾞｼﾃｲﾙ ﾓﾉ ﾊ ﾜｶｯﾃｵﾙ｡"
1250 PRINT "ﾓﾘ ﾉ ﾐﾅﾐ ｶﾞﾜ ﾆ ﾒｼﾞﾙｼ ｶﾞ ｱﾙ｡ ｿｺｶﾗ ﾐﾅﾐ ﾍ 31 ﾎﾞ､ ﾆｼ ﾍ 30 ﾎﾞ ｱﾙｹ｡"
1260 PRINT "ｿｳｽﾚﾊﾞ ｷｯﾄ ｱｶﾙｲ ﾐﾗｲ ｶﾞ ﾋﾗｹﾙﾀﾞﾛｳ｡":PRINT "HIT SPACE KEY"
1270 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1280 IF INP(9)=191 THEN 1290 ELSE 1280
1290 PRINT:PRINT "ｵﾏｴ ﾆ ｺﾉ ｶｷﾞ ｦ ｱﾀｴﾖｳ. ﾃﾞﾊ ｻﾗﾊﾞﾀﾞｯ! ﾕｳｼｬﾖ! ｹﾝﾄｳｦｲﾉﾙ !!":PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾐﾀｺﾄﾓﾅｲ ﾍﾝﾅ ｶｷﾞ ｦ 5 ﾎﾝ ﾓﾗｯﾀ!":GKEY=5
1300 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1310 CMD PLAY ,"T150L64O5@58V14CCCCCCCCCCCCCCCCCV10CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCV8CCCCCCCCCCCCCCCCCCCV5CDDDDDCCCCCCCCCDCFECDFEBDFCFDB"
1320 PRINT "ｼﾛｲ ｹﾑﾘ ﾄ ﾄﾓ ﾆ ｿﾉ ﾍﾝ ﾅ ﾛｳｼﾞﾝ ﾊ ｺﾂｾﾞﾝ ﾄ ｽｶﾞﾀ ｦ ｹｼﾀ｡ ｱﾅﾀ ﾊ ｲｴ ｦ ﾃﾞﾀ.":RETURN
1330 ' SYUCHO HOUSE
1340 LOCATE 0,24:PRINT "ﾜｼ ｶﾞ ｺﾉ ﾑﾗ ﾉ ｿﾝﾁｮｳ ｼﾞｬ｡ ﾕｯｸﾘ ﾔｽﾝﾃﾞ ｲｷﾅｻﾚ｡"
1350 IF KODOMO=1 THEN 1380
1360 IF KODOMO=2 THEN PRINT "ｺﾉﾏｴ ﾊ ﾜｼ ﾉ ﾑｽｺ ｦ ﾀｽｹﾃｸﾚﾃ ｱﾘｶﾞﾄｳ｡ ｼﾞｬｱ､ｺﾚﾃﾞ ﾊﾞｲﾊﾞｲ｡"
1370 RETURN
1380 KODOMO=2:HITPMAX=HITPMAX+5
1390 PRINT "ｵｵ! ｱﾅﾀ ﾉ ﾂﾚﾃｲﾙ ﾉ ﾊ ｳﾁ ﾉ ｺﾄﾞﾓ ﾃﾞﾊ ﾅｲｶ!! ﾑｽｺ ﾖ､ﾄﾞｳｼﾀﾉﾀﾞ｡"
1400 PRINT "｢ｺﾉ ﾋﾄ ｶﾞ ﾎﾞｸ ｦ ﾀｽｹﾃ ｸﾚﾀﾝﾀﾞﾖ｡｣"
1410 PRINT:FOR I=0 TO 15000:NEXT I
1420 PRINT "ﾅﾝﾄ ｲｯﾃ ｵﾚｲｦｼﾀﾗﾓﾉｶ･･･｡ ｿｳｼﾞｬ! ｺﾉ ﾑﾗ ﾆ ﾀﾞｲﾀﾞｲ ﾂﾀﾜﾙ ｺﾉ ﾀﾏ ｦ ｻｼｱｹﾞﾖｳ｡"
1430 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:PRINT
1440 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾌｼｷﾞﾅ ﾄｳﾒｲ ﾉ ﾀﾏ ｦ ﾓﾗｯﾀ!!":RETURN
1450 ' MIZU GA GURUGURU SHITE IRU TOKORO.
1460 LINE (0,168)-(600,200),0,BF
1470 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾄﾞｱ ｦ ｱｹﾃ ﾅｶ ﾆ ﾊｲｯﾀ!!":BLOAD"big.E"
1480 POKE &HBFFD,0:POKE &HBFFE,72:POKE &HBFFF,42:DUMMY=USR(0)
1490 POKE &HBFFD,1:POKE &HBFFE,76:POKE &HBFFF,42:DUMMY=USR(0)
1500 POKE &HBFFD,20:POKE &HBFFE,62:POKE &HBFFF,46:DUMMY=USR(0)
1510 POKE &HBFFD,21:POKE &HBFFE,76:POKE &HBFFF,46:DUMMY=USR(0)
1520 PRINT "ﾅｶ ﾆ ﾍﾝﾅ ﾌｸ ｦ ｷﾀ ｵｯｻﾝ ｶﾞ ｲﾙ!!":BLOAD"map1.E"
1530 LOCATE 0,24:PRINT "HELLO!! HELLO!!";:LINE (0,168)-(640,200),0,BF
1540 IF GURU=0 THEN PRINT "NICE TO MEET YOU.":GOTO 1580
1550 IF GURU=1 THEN PRINT "ｺﾉ ﾎｼ ﾉ ﾁｶ ﾆ ｱﾙ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ﾊ LINLINRANRAN ﾄｲｳ ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ ｦ ﾓｯﾃｲﾙ ﾄｲｳ ﾊﾅｼ ｦ ｷｲﾀｱﾙﾖ｡":GURU=2:RETURN
1560 IF GURU=2 THEN PRINT "ﾏﾀ ｱﾅﾀ ｱﾙｶ. ﾓｳｶｴﾘﾅｻｲ.":GURU=3:RETURN
1570 PRINT:PRINT "｢ｱﾅﾀ ﾁｮｯﾄ ｼﾂｺｲ ｱﾙﾖ｡｣ ﾄ ｲﾜﾚ ﾏｼﾀ. ﾓｳ ｶｴｯﾀ ﾎｳ ｶﾞ ﾖｻｿｳﾃﾞｽ.":RETURN
1580 PRINT "ｱﾅﾀ ﾐﾀﾄｺﾛ ｲｲﾋﾄ ｱﾙﾈ. ﾀﾞｶﾗ ｺﾚｱｹﾞﾙﾖ. ｱﾀｼ ｺｺﾛ ﾋﾛｲ ｶﾗ."
1590 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｺﾉﾎｼ ﾉ MAP ﾄ ﾐｽﾞｲﾛ ﾉ ｸﾘｽﾀﾙ ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ! ｺﾚﾊ ｽｺﾞｲ !"
1600 MAP1=1:GURU=1:SUI=1:HITPMAX=HITPMAX+5:FOR Q=2 TO 17
1610 LOCATE 54,Q:PRINT "                    "
1620 NEXT Q:LOCATE 0,24:RETURN
1630 ' SOKONASHI NUMA
1640 IF NUMA=1 THEN RETURN
1650 NUMA=1:PUT (224,112),DU%
1660 LOCATE 0,24:PRINT "ｱｯ! ｿｺﾅｼﾇﾏ ﾆ ﾀﾞﾚｶ ｶﾞ ﾊﾏｯﾃｲﾏｽ｡ ｺﾉﾏﾏﾃﾞﾊ ﾀｽｶﾗﾅｲ!"
1670 PRINT "ﾄﾞｳﾔﾗ ｺﾄﾞﾓ ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ｡":PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｿﾉ ｺﾄﾞﾓ ｦ ﾀｽｹﾙ ｶ ? Y/N"
1680 IF INP(5)=253 THEN 1710
1690 IF INP(3)=191 THEN PRINT "ｿﾉ ｺﾄﾞﾓ ﾊ ｶﾅｼｲ ｻｹﾋﾞ ｦ ｱｹﾞﾅｶﾞﾗ ﾆﾄﾞﾄ ｶｴﾗﾇ ﾋﾄ ﾄ ﾅｯﾀ.":RETURN
1700 GOTO 1680
1710 PRINT:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｿﾉ ｺﾄﾞﾓ ﾆ ﾃ ｦ ｻｼﾉﾍﾞﾙ. ｱｯ! ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾗﾀﾞ ﾓ ｽｲｺﾏﾚﾃｲｸ!!"
1720 PRINT "ｳｱｱｱｱｱｱｯｸﾞｴｴｴｴｯ ｱｰﾚｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｯ ｼﾇｳｰｰｰｰｰｰｰ ｹﾞｯ!!"
1730 CMD PLAY ,,"V9T150L8O5@58CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
1740 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
1750 PRINT:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｸﾞｯﾄ ｱｼ ｦ ﾌﾝﾊﾞｯﾀ. ﾇｵｵｵｵｫｫｰﾀﾀﾀﾀｯ!!"
1760 CMD PLAY ,,"V9T150L32O5@58CDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGBACDEFGABCDEFGABCDEFGABCDEFGAB"
1770 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1780 PRINT:PRINT "NICE!! ｱﾅﾀ ﾊ ﾔｯﾄ ﾉ ｺﾄ ﾃﾞ ｿﾉ ｺﾄﾞﾓ ｦ ｽｸｲﾀﾞｼﾀ."
1790 PRINT "ｵｯｻﾝ ｱﾘｶﾞﾄｳ. ﾎﾞｸ ﾑﾗ ﾉ ｿﾝﾁｮｰ ﾉ ﾑｽｺ ﾉ ｶﾙｶｯﾁｬﾝ ﾄ ｲｲﾏｽ."
1800 PRINT "ｿﾉｺﾄﾞﾓ ﾊ ｱﾅﾀ ﾆ ﾑﾗﾏﾃﾞ ﾂﾚﾃｲｯﾃ ﾎｼｲ ﾄ ﾀﾉﾝﾀﾞ. ｺﾄﾞﾓ ﾊ ｱﾅﾀ ﾉ ｿﾊﾞ ﾆ ｲﾙ."
1810 KODOMO=1:RETURN
```

```
1820 ' SABAKU
1830 IF KODOMO=2 THEN 630
1840 HITP=HITP-1:CMD PLAY ,,"V14L16O1@50C":LOCATE
0,24:COLOR 2:PRINT "DAMAGE!"
1850 IF HITP<0 THEN CMD PAL 0,&O70:LOCATE 0,24:PRI
NT "GAME OVER!!":CMD PLAY ,,,"L32V14O6BAGFEDCO5BAG
FEDCO4BAGFEDCO3BAGFEDCO2BAGFEDC":CMD PAL 0,0:ELSE
GOSUB 1930:GOTO 630
1860 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:FOR I=0 TO 256:PRINT I
NKEY$:NEXT I
1870 LOCATE 0,24:PRINT:COLOR 7:PRINT "DATA LOAD. H
IT ANY KEY."
1880 IF INKEY$="" THEN 1880 ELSE GOSUB 2500
1890 GOSUB 1930:GOTO 230
1900 ' KUSA
1910 HITP=HITP+1
1920 GOSUB 1930:GOTO 630
1930 ' LIFE
1940 IF HITP<0 THEN 1980
1950 LINE (330,160)-(340,160-HITPMAX),6,BF
1960 LINE (330,160)-(340,160-HITP),4,BF
1970 RETURN
1980 ' GAME OVER
1990 CMD PLAY ,,,"L32O6V14BAGFEDCO5BAGFEDCO4BAGFED
CO3BAGFEDCO2BAGFEDC
2000 PRINT "  GAME OVER !!";:IF INP(9)=255 THEN 20
00
2010 RUN
2020 ' ﾏｼﾞｮ
2030 COLOR 7:LOCATE 0,24
2040 FOR I=0 TO 256:PRINT INKEY$:NEXT I
2050 IF GURU=2 THEN PRINT "ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲ･････":RETURN
2060 PRINT "ｵｵ ﾖｸ ｷﾀﾉｩ. ﾜｼｬ ｾﾞﾝﾘｮｳ ﾅ ﾏｼﾞｮ ｼﾞｬﾖ.":G
URU=2:CLZ=10
2070 PRINT "ﾜｼｶﾞ ｵﾏｴ ﾆ ｼﾃﾔﾙ ﾉ ﾊ ｵﾏｴ ﾉ ｾｲﾒｲﾘｮｸ ｦ ｱｹ
ﾞﾙ ｺﾄｼﾞｬ. ｼｶｼ ﾀﾀﾞﾃﾞﾊ ｱｹﾞﾝ ｿﾞﾖ."
2080 PRINT "   > HIT SPACE "
2090 IF INKEY$=" " THEN 2100 ELSE 2090
2100 PRINT "ｺｺﾆ 1 ｶﾗ 21 ﾏﾃﾞ ﾉ ｶｰﾄﾞ ｶﾞ ｱﾙ. ｿﾉ ﾅｶｶﾗ
ﾋｲﾀ ｶｰﾄﾞｶﾞ 11 ﾖﾘ ｳｴ ｶ ｼﾀ ｶ ｱﾃﾚﾊﾞ ｸﾚｼﾞｯﾄ ｦ ﾊﾞｲ ﾆ ｼﾃ
ﾔﾛｳ. ﾔﾒﾀ ﾄｷ ﾉ ｸﾚｼﾞｯﾄ ﾉ ｶｽﾞ ﾀﾞｹ ｾｲﾒｲ ﾘｮｸ ｦ ﾌﾔｼﾃﾔﾙ."
2110 PRINT "   < HIT SPACE "
2120 IF INKEY$=" " THEN 2130 ELSE 2120
2130 '
2140 PRINT "ﾁｮｳｾﾝ ｽﾙｶﾈ･･･   (Y/N)"
2150 IF INP(5)=253 THEN 2180
2160 IF INP(3)=191 THEN CMD PLAY ,"@9O1L1CL64CDEFG
ABO2CDEFGABO3CDEFGABAGFEDCO1C":PRINT "ｻﾗﾊﾞ ｼﾞｬｯ!!
ｵﾇｼ ﾉ ｹﾝﾄｳ ｦ ｲﾉﾙ!!":GURU=2:HITPMAX=HITPMAX+CLZ:HIT
P=HITPMAX:RETURN
2170 GOTO 2150
2180 PRINT "ｸﾚｼﾞｯﾄ ";CLZ
2190 PRINT "ｻﾃ ｲﾏ ｲﾁﾏｲ ｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｲﾀ ｿﾞﾖ. 11 ﾖﾘ ｳｴ(Bi
g)ﾄ ｵﾓｯﾀﾗ 6. ｼﾀ(Small)ﾄ ｵﾓｯﾀﾗ 4.ｦ ｵｾ."
2200 A=INT(RND(1)*21)+1
2210 IF INP(0)=239 THEN IF A<ﾄ1 THEN PRINT "Small"
:GOTO 2240:ELSE 2280
2220 IF INP(0)=191 THEN IF A>11 THEN PRINT "Big":G
OTO 2240:ELSE 2280
2230 GOTO 2210
2240 PRINT "ﾜｼ ｶﾞ ﾋｲﾀﾉﾊ ･･･";:FOR I=0 TO 1000:NEXT
 I:COLOR 5:PRINT A;"!!":COLOR 7
2250 PRINT "YOU WIN!!":CMD PLAY ,"@18O5L2C","@19O5
L16FC":CLZ=CLZ*2
2260 IF CLZ>50 THEN PRINT "ﾏｺﾄ ﾆ ｽﾏﾝ ｶﾞ ﾜｼ ﾉ ﾁｶﾗﾃﾞ
ﾊ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ｾｲﾒｲﾘｮｸ ｦ ｱｹﾞﾙ ｺﾄ ﾊ ﾃﾞｷﾝ. 640 ﾃﾞ ｶﾞﾏﾝｼﾃｸ
ﾚ.      ｼﾞｬｱ ﾜﾀｼ ﾊ ｺﾚﾃﾞ. ｵﾇｼ ﾉ ｹﾝﾄｳ ｦ ｲﾉﾙｿﾞ!!":GUR
U=2:HITPMAX=HITPMAX+CLZ:HITP=HITPMAX:RETURN
2270 PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｽﾙｶﾈ. (Y/N)":GOTO 2150
2280 PRINT "ﾜｼ ｶﾞ ﾋｲﾀﾉﾊ ･･･";:FOR I=0 TO 1001:NEXT
 I:COLOR 3:PRINT A;"!!":COLOR 7
2290 IF A=11 THEN PRINT "ｵｱｲｺ ｼﾞｬ ･･･ ";:GOTO 2270
2300 PRINT "ﾋｯﾋｯﾋｯﾋ ｵﾇｼ ﾉ ﾏｹｼﾞｬ!! ｸﾔｼｶｯﾀﾗ ﾏﾀｺｲ!! ﾋ
ｯﾋｯﾋｯﾋ･･･":GURU=1:HITP=HITPMAX:CMD PLAY ,"@58O1L64
CDFEGRDFEGCDFGAFCSFDREGDFCDFDRGFGG":RETURN
2310 ' SAVE or LOAD
2320 LOCATE 0,24:COLOR 0
2330 FOR I=0 TO 256:PRINT INKEY$:NEXT I:COLOR 7
2331 COLOR 6:PRINT " KEY=";GKEY;
2332 IF KODOMO=2 THEN COLOR 7:PRINT "  O ﾄｳﾒｲ ﾉ ﾀﾏ
";
2333 IF SUI=1 THEN COLOR 5:PRINT "  ● ﾐｽﾞｲﾛ ﾉ ﾀﾏ";
:COLOR 7:PRINT "MAP"
2340 PRINT "1) LOAD          2) SAVE           3) RET
URN":PRINT "SELECT NUMBER!"
2350 A$=INKEY$
2360 IF A$="1" THEN GOSUB 2500:PRINT "Ready!":GOTO
 230
2370 IF A$="2" THEN GOSUB 2400:PRINT "SAVE ｶﾝﾘｮｳ !
":GOTO 330
2380 IF A$="3" THEN PRINT "OK!":GOTO 330
2390 GOTO 2350
2400 ' SAVE DATA
2410 OPEN "DATA.sw" AS#1
2420 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$
2430 MEN=1:LSET MEN$=CHR$(MEN):LSET DX$=CHR$(DX):L
SET X$=CHR$(X):LSET DY$=CHR$(DY)
2440 LSET Y$=CHR$(Y):LSET HITPMAX$=MKI$(HITPMAX):L
SET HITP$=MKI$(HITP)
2450 LSET LEV$=CHR$(LEV):LSET GKEY$=CHR$(GKEY):LSE
T KODOMO$=CHR$(KODOMO)
2460 LSET GURU$=CHR$(GURU):LSET SWITCH$=CHR$(SWITC
H):LSET ROJIN$=CHR$(ROJIN):LSET ROBOT$=CHR$(ROBOT)
:LSET BARRIER$=CHR$(BARRIER)
2470 LSET REDBROCK$=CHR$(REDBROCK):LSET ITEM$=CHR$
(ITEM):LSET NUMA$=CHR$(NUMA)
2480 LSET DKEYP$=GKEYP$
2490 PUT #1,1:CLOSE:RETURN
2500 ' LOAD DATA
2510 OPEN "DATA.sw" AS#1
2520 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$
2530 GET #1,1
2540 MEN=ASC(MEN$):DX=ASC(DX$):X=ASC(X$):DY=ASC(DY
$):Y=ASC(Y$)
2550 HITPMAX=CVI(HITPMAX$):HITP=CVI(HITP$):LEV=ASC
(LEV$):GKEY=ASC(GKEY$)
2560 KODOMO=ASC(KODOMO$):GURU=ASC(GURU$):SWITCH=AS
C(SWITCH$)
2570 ROJIN=ASC(ROJIN$):ROBOT=ASC(ROBOT$):BARRIER=A
SC(BARRIER$)
2580 REDBROCK=ASC(REDBROCK$):ITEM=ASC(ITEM$):NUMA=
ASC(NUMA$):GKEYP$=DKEYP$
2590 IF GURU<>0 THEN FOR I=2 TO 17:LOCATE 54,I:PRI
NT "                ":NEXT I:SUI=1
2600 LOCATE 0,24:CLOSE:RETURN
```

●リスト2 "ROVAN1.SUB"

```
10 NEW CMD :CMD BGM 0:CLEAR ,&HBFFF:BLOAD"ROVAN1.E
":BLOAD"PUT32*16"
20 DEFINT A-Z:DIM DU%(97)
30 DIM SX(11),SM$(11):MEN=3:GOSUB 2970
40 KEY 1,"cls 3"+CHR$(13):KEY 2,"console 0,25"+CHR
$(13)
50 LINE (32,16)-(320,160),0,BF:LINE (432,16)-(561,
145),0,BF:LINE (0,168)-(640,200),0,BF:CONSOLE 0,25
,0,1:CLS 3
60 CMD PLAY "V10O5T150L40@58"
70 DEF USR=&HBF00:CLS:SCREEN 0,0:CONSOLE 21,25,0,1
80 LINE (32,16)-(63,31),7,BF
90 GET (32,16)-(63,31),DU%
100 '
110 COLOR 5:FOR Q=2 TO 17
120 LOCATE 50,Q:PRINT "████████████████"
130 NEXT Q:COLOR@(54,2)-(69,15),1
140 A=12:LOCATE 0,24:COLOR 7
150 FOR I=1 TO 4:FOR Q=1 TO 4
160 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,Q*4+50:POKE &HBFFF,I
*4
170 DUMMY=USR(0):A=A+1:NEXT Q:NEXT I
180 POKE &HBFFD,28:POKE &HBFFE,54:POKE &HBFFF,20:D
UMMY=USR(0)
190 POKE &HBFFD,29:POKE &HBFFE,54:POKE &HBFFF,24:D
UMMY=USR(0)
200 CIRCLE (497,94),25,6:CIRCLE (497,94),17,1:CIRC
LE (497,94),12,1:PAINT (497,94),5,1:CIRCLE (497,94
),8,6:LINE (497,94)-(497,107),5:COLOR7:PSET (497,9
4),3
210 IF SW1=1 THEN 1650
220 IF DX<0 THEN DX=120
230 IF DX>120 THEN DX=0
240 IF DY<0 THEN DY=56
250 IF DY>56 THEN DY=0
260 LOCATE DX/8+54,DY/8+2:PRINT " ":LOCATE 0,21
270 LINE(32,16)-(320,160),0,BF
280 FOR I=1 TO 9:POKE &HBFFF,I+I+I+I:FOR Q=1 TO 9:
```

```
POKE &HBFFD,POINT (432+Q+DX-1,16+I+DY-1):POKE &HBF
FE,Q+Q+Q+Q:U=USR(0):NEXT Q:NEXT I
290 PUT (X*32,Y*16),DU%:MX=0:MY=0
300 A=INP(0):B=INP(1)
310 IF B=254 AND A=255 THEN MY=-1:GOTO 370
320 IF A=251 THEN MY=1:GOTO 370
330 IF A=239 THEN MX=-1:GOTO 370
340 IF A=254 THEN 2730
350 IF A=191 THEN MX=1:GOTO 370
360 GOTO 300
370 '
380 Y=Y+MY:X=X+MX
390 IF Y>9 THEN Y=1:DY=DY+8:GOTO 210
400 IF Y<1 THEN Y=9:DY=DY-8:GOTO 210
410 IF X>9 THEN X=1:DX=DX+8:GOTO 210
420 IF X<1 THEN X=9:DX=DX-8:GOTO 210
430 P=POINT (432+DX+X-1,16+DY+Y-1)
440 '
450 PUT ((X-MX)*32,(Y-MY)*16),DU%
460 IF SW1=1 THEN 1740
470 IF DY+Y=26 AND DX+X<58 AND DX+X>2 THEN P=0
480 IF DX+X=3 AND DY+Y=27 THEN P=0
490 IF P=5 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V15O2T10
0L4@18E"
500 IF P=1 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V10O5T10
0L8@58C"
510 IF P=6 THEN GOTO 1370
520 IF P=2 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V10O5T10
0L8@58C"
530 IF P=4 THEN IF ROBOT=1 THEN 670 ELSE IF INT(RN
D(1)*3)=0 THEN 3090
540 IF P=3 THEN 800
550 IF DX+X=3 AND DY+Y=29 THEN DX=56:DY=24:X=4:Y=5
:GOSUB 640:GOTO 210
560 IF DX+X=126 AND DY+Y=29 THEN DX=56:DY=24:X=6:Y
=5:GOSUB 640:GOTO 210
570 IF DX+X=61 AND DY+Y=63 THEN DX=56:DY=24:X=5:Y=
6:GOSUB 640:GOTO 210
580 IF DX+X=61 AND DY+Y=3 THEN DX=56:DY=24:X=5:Y=4
:GOSUB 640:GOTO 210
590 PUT (X*32,Y*16),DU%
600 MX=0:MY=0:CMD PLAY "C"
610 IF HITP<HITPMAX THEN HITP=HITP+1:GOSUB 3740
620 IF INT(RND(1)*30)=0 THEN A=INT(RND(1)*2):GOTO
3120
630 GOTO 300
640 ' WARP
650 CMD PLAY ,,,"O5L64T150CDEFCDEFCDEFGGFGFGBAGBAG
BAGO6CDEFGABGBO7CDFEGABAB","O4L64T150CDEFCDEFCDEFG
GFGFGBAGBAGBAGO5CDEFGABGBO6CDFEGABAB"
660 RETURN
670 ' BIG MONSTER
680 IF DX+X<61 THEN CAN=30 ELSE CAN=34
690 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,42:
DUMMY=USR(0)
700 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,4
2:DUMMY=USR(0)
710 POKE &HBFFD,CAN+2:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,4
6:DUMMY=USR(0)
720 POKE &HBFFD,CAN+3:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,4
6:DUMMY=USR(0)
730 POKE &HBFFD,38:POKE &HBFFE,36:POKE &HBFFF,46:D
UMMY=USR(0)
740 POKE &HBFFD,39:POKE &HBFFE,48:POKE &HBFFF,46:D
UMMY=USR(0)
750 LOCATE 0,24:COLOR 7:FOR I=0 TO 256:PRINT INKEY
$:NEXT I
760 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｹｲﾎｳｷ(DIFFEND SYSTEM) ｦ ﾌﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ
!!":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
770 PRINT "ｲｯｼｭﾝ ﾉ ｳﾁ ﾆ ﾛﾎﾞｯﾄ ｶﾞ ﾒﾉﾏｴ ﾆ ｱﾗﾜﾚ､ｱﾅﾀ ﾊ
 ｶｴﾗﾇﾋﾄ ﾄ ﾅｯﾀ!!"
780 PRINT "GAME OVER !!":PRINT "Hit Any Key .":SCR
EEN 0,0
790 IF INKEY$="" THEN 790 ELSE LINE (0,165)-(600,2
00),0,BF:RUN
800 ' ｴｽｶﾚｰﾀｰ ｼｮﾘ
810 CMD PLAY ,,"L32@58O1CDCDCCDCDCDCDCDCCDCDCDCCDC
DC"
820 IF DX+X=32 THEN 1060
830 IF DX+X=61 THEN DX=120:X=4:DY=0:Y=3:GOSUB 640:
GOTO 210
840 IF DX+X=96 THEN DX=120:X=4:DY=0:Y=3:GOSUB 640:
GOTO 210
850 IF DX+X=108 THEN DX=120:X=4:DY=0:Y=3:GOSUB 640
:GOTO 210
860 IF DX+X=117 THEN DX=48:X=5:DY=40:Y=6:GOSUB 640
:GOTO 210
870 IF DX+X=118 THEN DX=80:X=1:DY=24:Y=8:GOSUB 640
:GOTO 210
880 IF DX+X=120 THEN DX=64:X=2:DY=8:Y=4:GOSUB 640:
GOTO 210
890 IF DX+X=122 THEN DX=120:X=3:DY=16:Y=2:GOSUB 64
0:GOTO 210
900 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
910 LOCATE 0,24:COLOR 5:ITEM=1
920 PRINT "   ｿｺﾆﾊ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙﾛｯﾄﾞ ｶﾞ ｵｲﾃｱｯﾀ.ｱﾅﾀ ﾊ
ｿﾚｦ ﾃﾆｲﾚﾀ!"
930 COLOR 7:PRINT "●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
940 'GOTO 390
950 LINE (0,168)-(600,200),0,BF
960 BLOAD"big.E"
970 POKE &HBFFD,16:POKE &HBFFE,68:POKE &HBFFF,42:D
UMMY=USR(0)
980 POKE &HBFFD,16+1:POKE &HBFFE,72:POKE &HBFFF,42
:DUMMY=USR(0)
990 POKE &HBFFD,16+20:POKE &HBFFE,68:POKE &HBFFF,4
6:DUMMY=USR(0)
1000 POKE &HBFFD,.16+21:POKE &HBFFE,72:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
1010 COLOR 7:LOCATE 0,24
1020 PRINT "ｵｵ!! ﾕｳｼｬ ﾖ!! ﾖｸｿﾞ ｷﾃｸﾚﾀ!! ﾜﾀｼ ﾉ ﾅ ﾊ (
ｹﾝｼﾞﾝ ﾉ BRAIN)."
1030 PRINT "ｻｧ,ｿﾉ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙ ﾛｯﾄﾞ ﾃﾞ, ﾛｰﾊﾞﾝ ｦ ﾀｲｼﾞ
 ｽﾙﾉﾀﾞ!! "
1040 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙ ﾛｯﾄﾞ ｦ ﾓｯﾃｲﾙ! BRAIN ﾊ
 ﾛｰﾊﾞﾝ ｶﾞ ｼﾇﾏﾃﾞ, ｺｺﾆ ﾉｺﾙ."
1050 BLOAD"ROVAN1.E":LINE (0,168)-(639,199),0,BF:G
OTO 300
1060 ' LAST MONSTER
1070 CONSOLE 0,25:COLOR 7
1080 PRINT "  ■■■■■■■■■   ■■             ■■       
        ■■    ■■
1090 PRINT "    ■■        ■■         ■■■■■■■■  ■■■
■        ■■    ■■■■
1100 PRINT "    ■■■■■■■■  ■■■■■■■■       ■■ ■ ■   
■        ■■■■■■    ■■
1110 PRINT "   ■■     ■■  ■■            ■■■■ ■    
■    ■■■■ ■■       ■■
1120 PRINT "  ■■ ■■■■■■   ■■          ■■ ■■ ■     
■         ■■      ■■
1130 PRINT "  ■■    ■■    ■■          ■  ■■    ■■■
■          ■■
1140 PRINT "       ■■     ■■■     ■      ■■    ■  
■■          ■■
1150 PRINT "     ■■■       ■■■■■■■■      ■■    ■■■
■            ■■   FO-FO-FO-FO
1160 FOR CAN=30 TO 37 STEP 4
1170 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,42
:DUMMY=USR(0)
1180 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,
42:DUMMY=USR(0)
1190 POKE &HBFFD,CAN+2:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
1200 POKE &HBFFD,CAN+3:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0):NEXT CAN
1210 ' BIG NI SURU
1220 LOCATE 0,23
1230 FOR Q=1 TO 30:PRINT "          ":FOR I=1 TO 64:
COLOR POINT (319+I,167+Q):PRINT "■";:NEXT I:NEXT Q
1240 SCREEN 0,2
1250 COLOR 7:LOCATE 0,23:PRINT "ﾂｲﾆ ﾛｰﾊﾞﾝ ﾉ ｲﾊﾞｼｮ
ｦ ﾂｷ ﾄﾒﾀ!!"
1260 PRINT "ｻｱ ﾊﾔｸ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙﾛｯﾄﾞ ｦ････!!":FOR I=0
 TO '2500:NEXT I
1270 IF ITEM=0 THEN PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙﾛｯﾄﾞ ｦ
ﾓｯﾃ ｲﾅｲ!!":FOR I=0 TO 500:LOCATE 0,24:PRINT INKEY$
;:NEXT I:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾛｰﾊﾞﾝ ﾆ ﾖｯﾃ, ｲｼ ﾆ ｻﾚﾃ ｼﾏｯﾀ!!
":NEW CMD:GOTO 780
1280 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾎﾜｲﾄ ｸﾘｽﾀﾙ ﾛｯﾄﾞｦ ﾅｹﾞﾂｹﾀ!!"
1290 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:LOCATE INT(RND(1)*78)+1
,INT(RND(1)*22)+1:BEEP 0:COLOR INT(RND(1)*8):PRINT
 "▁▁▂▃▄▅▆●█▆▅▄▃▂▁▁":COLOR=(0,INT(RND(1)*8)):NEXT
I
1300 CLS 3:SCREEN 0,0:GOTO 1830
1310 ' SMALL MONSTER
1320 PRINT CHR$(12):PRINT "SMALL MONSTER !!"
1330 POKE &HBFFD,INT(RND(1)*18)+9:POKE &HBFFE,44:P
OKE &HBFFF,46:DUMMY=USR(0)
1340 CMD PLAY "BAGFEDCRBGDFEC"
1350 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1360 LINE (0,165)-(600,200),0,BF:GOTO 300
1370 ' SWITCH
1380 FOR I=0 TO 256:COLOR 0:PRINT INKEY$:NEXT I
1390 IF DX+X=106 THEN PRINT "OUCH!! MINAMI AOYAMA
ADVENTURE!!":SW1=1:DX=80:X=2:DY=16:Y=1:GOSUB 640:G
OTO 210
1400 IF DX+X=52 THEN 1570
1410 IF DX+X=86 THEN 1420 ELSE 1500
```

```
1420 PRINT "ｽｲｯﾁ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ. ｵｼﾏｽｶ ? Y/N"
1430 IF INP(5)=253 THEN 1460
1440 IF INP(3)=191 THEN 300
1450 GOTO 1430
1460 IF REDBROCK=0 THEN PRINT "ｱﾚ? ｽｲｯﾁ ｶﾞ ﾛｯｸ ｻﾚﾃ
ｲﾃ ｳｺﾞｶﾅｲ.":GOTO 300
1470 CMD PLAY ,,"@59O5C@58O2L64CDFECDFEFCDFEFCDCCD
CRCRCRCRCL8"
1480 PRINT "ｽｲｯﾁ ｦ ｵｼﾏｼﾀ.":SW1=1
1490 DX=0:DY=80:X=5:Y=6:GOTO 210
1500 PRINT "ｽｲｯﾁ ﾒｯｹﾀｿﾞ!! ｵｼﾏｽｶ ? Y/N"
1510 IF INP(5)=253 THEN 1540
1520 IF INP(3)=191 THEN 300
1530 GOTO 1510
1540 CMD PLAY ,,"@59O1CO6C"
1550 PRINT "ｽｲｯﾁ ｦ ｵｼﾁｬｯﾀ!!":SW2=1:LINE (491,27)-(
493,30),0,BF:PSET (489,42),0
1560 GOTO 300
1570 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｲﾏ ｽｲｯﾁ ｦ ﾒﾉﾏｴ ﾆ ｲﾃ ﾀｯﾃｲﾙ."
1580 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｽｲｯﾁ ｦ ｽｲｯﾁ･ﾎﾟﾝ ｽﾙｶ !!?? Y/N"
1590 IF INP(5)=253 THEN 1620
1600 IF INP(3)=191 THEN 300
1610 GOTO 1590
1620 CMD PLAY ,,"@59O1CO6C":REDBROCK=1
1630 PRINT "ｽｲｯﾁ ｦ ｵｼﾁｬｯﾀ!!":LINE (487,43)-(487,46
),0:LINE (497,43)-(497,45),0
1640 GOTO 300
1650 'LOCATE DX/8+54,DY/8+2:PRINT " ":LOCATE 0,21
1660 LINE(32,16)-(320,160),0,BF
1670 FOR I=1 TO 9:POKE &HBFFF,I+I+I+I:FOR Q=1 TO 9
:PO=POINT (432+Q+DX-1,16+I+DY-1)
1680 IF PO<7 THEN POKE &HBFFD,PO+5
1690 IF PO<3 THEN POKE &HBFFD,PO
1700 IF PO=7 THEN POKE &HBFFD,7
1710 POKE &HBFFE,Q+Q+Q+Q:U=USR(0):NEXT Q:NEXT I
1720 PUT (X*32,Y*16),DU%:MX=0:MY=0
1730 GOTO 300
1740 '
1750 IF P=1 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V10O5T1
00L8@58C"
1760 IF P=2 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V10O5T1
00L8@58C"
1770 IF P=3 THEN SW1=0:DX=80:X=6:DY=48:Y=1:GOTO 21
0
1780 IF P=5 THEN GOTO 3090
1790 IF P=4 THEN GOTO 1970
1800 IF P=6 THEN CMD PLAY ,,"V15O3T100L8@58C":PRIN
T "ｳﾜｱ---!!":SW1=1:DX=64:X=6:DY=64:Y=4:GOSUB 640:G
OTO 210
1810 IF HITP<HITPMAX THEN HITP=HITP+1:GOSUB 3740
1820 GOTO 590
1830 ' ｴｽｶﾚｰﾀｰ ｳｴ
1840 LOCATE 12,12:COLOR 7:PRINT "ﾜｯ ﾊｯ ﾊｯ ﾊｯ ･･･
ﾛｰﾊﾞﾝ ﾊ ｼﾝﾀﾞ!!"
1850 NEW CMD
1860 CMD PLAY ,"T190V12L64@43O2CDEFGABO3BAGFDCDEDC
CCCCCCO1BAGFEDC","T190V12L52@43O2CDEFGABO4BAGFEDCD
CDCO1BAGFEDCC
1870 CMD PLAY ,"T190V12L64@43O2CDEFGABO3BAGFDCDEDC
DEFEDCDEFGABGFEDCCCAAAAO4CCCO1BAGFEDCCDEFGABGDFEDC
FGAEDCCCCCCCCCCCL1C.","T190V12L52@43O2CDEFGABO4BAG
FEDCDCDCDCDCDCDCDCDO4CDCDCDCBAGFEDCCO2CDEFGABGFE
DCDEFGABGCCCCCCCCCCL1C.
1880 RUN"ENDING"
1890 ' PIN!
1900 CMD PLAY ,,"L16O7@48C":RETURN
1910 ' WAWN!
1920 CMD PLAY ,,"V13L32O4@47CO2C":RETURN
1930 ' PYAN!
1940 CMD PLAY ,,"V14L8O5@18C":RETURN
1950 ' PON
1960 CMD PLAY ,,"V14L8O2@51C":RETURN
1970 ' COMPUTER
1980 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "COMPUTER ｶﾞ ｱﾘﾏｽ."
:PRINT "POWER ｦ ｲﾚﾏｽｶ ?"
1990 PRINT " Y/N ?"
2000 IF INP(5)=253 THEN 2030
2010 IF INP(3)=191 THEN P=0:4000
2020 GOTO 2000
2030 ' ROVAN'S COMPUTER SYOKISETTEI
2040 CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12);:SCREEN 0,2:C
ONSOLE 3,25
2050 LOCATE 30,1:COLOR 7:PRINT "ROVAN COMPUTER SYS
TEM  Ver.2.0"
2060 LOCATE 0,5:PRINT "LOG IN AT ";DATE$;" ";TIME$
:COLOR 0
2070 FOR I=1 TO 255:PRINT INKEY$;:NEXT I:COLOR 7
2080 ' PASS WARD
2090 PRINT :PRINT "PLEASE KEY IN PASSWARD.    (INP
UT･¦･OFF･¦･THEN END)":GOSUB 1890
2100 LINE INPUT A$:A=VAL(A$)
2110 'IF A=0 THEN LOCATE 0,CSRLIN-1:CMD PLAY ,,,"V
15L16O3C":GOTO 8120
2120 IF A$="LINLINRANRAN" THEN PRINT "OK!":GOTO 21
50
2130 IF A$="OFF" THEN SW1=1:CMD PLAY ,,"@59O5C":CO
NSOLE 0,21,0,1:PRINT CHR$(12);:GOTO 50
2140 CMD PLAY ,,,"L8O3C":GOTO 2090
2150 ' ROVAN'S COMPUTER MENU
2160 COLOR 5:PRINT :PRINT "        MENU"
2170 COLOR 7:PRINT:PRINT " 1) ROVAN1 SYSTEM"
2180 PRINT " 2) ROVAN'S MAP "
2190 PRINT " 3) ｹｲﾎｳｷ CONTROL SYSTEM
2200 PRINT " 4) END"
2210 PRINT :PRINT "> PLEASE SELECT NUMBER. <":GOSU
B 1890
2220 A$=INKEY$
2230 IF A$="1" THEN 2280
2240 IF A$="2" THEN 2430
2250 IF A$="3" THEN 2610
2260 IF A$="4" THEN SW1=1:CMD PLAY ,,"L32O5@59V15C
":CONSOLE 0,21,0,1:PRINT CHR$(12);:GOTO 210
2270 GOTO 2220
2280 ' CONTROL SYSTEM
2290 PRINT:COLOR 5:PRINT "  ROVAN1 CONTROL SYSTEM
START."
2300 COLOR 7:PRINT:PRINT " 1] DOOR":GOSUB 1890
2310 PRINT " 2] BARRIER":PRINT " 3] DIFFEND SYSTEM
":PRINT " 4] SPRINKLER"
2320 PRINT " 5] ESCALATOR":PRINT " 6] SWITCH":PRIN
T " 7] WALL":PRINT " 8] END"
2330 A$=INKEY$
2340 IF A$="1" THEN PRINT "DOOR ﾊ 9 ｶｼｮ ｱﾙ.
2350 IF A$="2" THEN PRINT "BARRIER ﾊ ｶﾍﾞ ﾉ ﾅｶ ﾉ ｽｲ
ｯﾁ ﾃﾞ ｺﾝﾄﾛｰﾙ ｻﾚﾃｲﾙ.
2360 IF A$="3" THEN PRINT "DIFFEND SYSTEM ﾊ ｹｲﾎｳｷ
ﾆ ﾌﾚﾙ ﾄ ｻﾄﾞｳｼ､ ｿﾉﾓﾉ ﾊ ｼﾇ.
2370 IF A$="4" THEN PRINT "SPRINKLER ﾊ ｶｼﾞ ﾉ ﾄｷ ｻﾄ
ﾞｳ ｽﾙ.
2380 IF A$="5" THEN PRINT "ESCALATOR ﾊ ｼﾖｳ ｷﾝｼ.
2390 IF A$="6" THEN PRINT "SWITCH ﾊ ｲｯﾊﾟﾝ ﾉ ﾓﾉ ﾊ ﾌ
ﾚﾃ ﾊ ﾅﾗﾅｲ.
2400 IF A$="7" THEN PRINT "WALL ﾆﾊ 3 ｼｪﾙｲ ｱﾙ.
2410 IF A$="8" THEN 2150
2420 GOTO 2330
2430 ' MAP
2440 SCREEN 0,0;LINE (0,0)-(430,200),0,BF:CLS 1:GO
SUB 1890:COLOR 5:LOCATE 60,20:PRINT "WAIT 64 TIMES
":COLOR 7
2450 PRINT "ｶｸﾀﾞｲ ｼﾏｽｶ?":PRINT " Y/N?":GOSUB 1890
2460 IF INP(5)=253 THEN 2490
2470 IF INP(3)=191 THEN 2500
2480 GOTO 2460
2490 FOR Q=1 TO 64:FOR I=1 TO 128:A=POINT(430+I,Q+
15):LINE (I*3,Q*3)-(I*3+2,Q*3+2),A,BF:NEXT I:LOCAT
E 68,22:PRINT Q:GOSUB 1890:NEXT Q:CMD PLAY ,,"GCFC
"
2500 FOR I=0 TO 500:NEXT I:SCREEN 0,2:PRINT "PRINT
OUT ｼﾏｽｶ?":PRINT " Y/N?"
2510 IF INP(5)=253 THEN 2540
2520 IF INP(3)=191 THEN 2590
2530 GOTO 2510
2540 CLS 1:LOCATE 0,10:COLOR 5:PRINT "SET PRINTER
and SELECT PRINT TYPE":COLOR 7:PRINT "A(copy4) or
B(copy2) ?"
2550 A$=INKEY$
2560 IF A$="A" THEN COPY 4:GOTO 2590
2570 IF A$="B" THEN COPY 2:GOTO 2590
2580 GOTO 2550
2590 SCREEN 0,0:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:CLS 1:LOCAT
E 60,22:PRINT "HIT SPACE KEY THEN END"
2600 IF INP(9)=191 THEN SCREEN 0,2:GOTO 2150:ELSE
2600
2610 ' ROBOT COTROL SYSTEM
2620 PRINT:COLOR 5:PRINT "ｹｲﾎｳｷ CONTROL SYSTEM":GO
SUB 1910
2630 PRINT:COLOR 7:PRINT "YOU CAN CHANGE ROBOT'S D
IFFEND and ATTACK SWITCH ".
2640 IF ROBOT=1 THEN PRINT "ｲﾏ ｽｲｯﾁ ﾊ ";:COLOR 2:P
RINT "ﾊｲｯﾃｲﾏｽ.":GOTO 2660
2650 PRINT "ｲﾏ ｽｲｯﾁ ﾊ ";:COLOR 1:PRINT "ｷﾚﾃｲﾏｽ."
2660 COLOR 7:PRINT:PRINT "ｷﾘｶｴﾏｽｶ ?":PRINT " Y/N?"
2670 IF INP(5)=253 THEN 2700
2680 IF INP(3)=191 THEN 2720
2690 GOTO 2670
2700 PRINT "ｷﾘｶｴﾏｼﾀ!":GOSUB 1930
2710 IF ROBOT=1 THEN ROBOT=0:ELSE ROBOT=1
2720 PRINT "OK.":GOSUB 1950:GOTO 2150
2730 ' SAVE or LOAD
2740 LOCATE 0,24:COLOR 0
```

```
2750 FOR I=0 TO 256:PRINT INKEY$:NEXT I:COLOR 7
2760 COLOR 6:PRINT " KEY=";GKEY;
2770 IF KODOMO=2 THEN COLOR 7:PRINT "  O ﾄｳﾒｲ ﾉ ﾀﾏ
";
2780 COLOR 5:PRINT "  ● ﾐｽﾞｲﾛ ﾉ ﾀﾏ";
2790 IF ITEM=1 THEN COLOR 7:PRINT "  >●< WHITE CRY
STAL-ROD";
2800 PRINT
2810 PRINT "1) LOAD          2) SAVE          3) RET
URN":PRINT "SELECT NUMBER!"
2820 A$=INKĖY$
2830 IF A$="1" THEN GOSUB 2970:PRINT "READY ! GO!"
:GOTO 210
2840 IF A$="2" THEN GOSUB 2870:PRINT "SAVE ｶﾝﾘｮｳ!
GO!":GOTO 300
2850 IF A$="3" THEN PRINT "OK! GO!":GOTO 300
2860 GOTO 2820
2870 ' SAVE DATA
2880 OPEN "DATA.sw" AS#1
2890 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$,1 AS SW2$
2900 MEN=3:LSET MEN$=CHR$(MEN):LSET DX$=CHR$(DX):L
SET X$=CHR$(X):LSET DY$=CHR$(DY)
2910 LSET Y$=CHR$(Y):LSET HITPMAX$=MKI$(HITPMAX):L
SET HITP$=MKI$(HITP)
2920 LSET LEV$=CHR$(LEV):LSET GKEY$=CHR$(GKEY):LSE
T KODOMO$=CHR$(KODOMO)
2930 LSET GURU$=CHR$(GURU):LSET SWITCH$=CHR$(SWITC
H):LSET ROJIN$=CHR$(ROJIN):LSET ROBOT$=CHR$(ROBOT)
:LSET BARRIER$=CHR$(BARRIER)
2940 LSET DKEYP$=GKEYP$
2950 LSET REDBROCK$=CHR$(REDBROCK):LSET ITEM$=CHR$
(ITEM):LSET NUMA$=CHR$(NUMA):LSET SW1$=CHR$(SW1):L
SET SW2$=CHR$(SW2)
2960 PUT #1,1:CLOSE:RETURN
2970 ' LOAD DATA
2980 OPEN "DATA.sw" AS#1
2990 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$,1 AS SW2$
3000 GET #1,1
3010 MEN=ASC(MEN$):DX=ASC(DX$):X=ASC(X$):DY=ASC(DY
$):Y=ASC(Y$)
3020 HITPMAX=CVI(HITPMAX$):HITP=CVI(HITP$):LEV=ASC
(LEV$):GKEY=ASC(GKEY$)
3030 KODOMO=ASC(KODOMO$):GURU=ASC(GURU$):SWITCH=AS
C(SWITCH$)
3040 REDBROCK=ASC(REDBROCK$):ITEM=ASC(ITEM$):NUMA=
ASC(NUMA$):SW1=ASC(SW1$)
3050 GKEYP$=DKEYP$:SW2=ASC(SW2$):CLOSE
3060 IF SW2=1 THEN LINE (461,27)-(493,30),0,BF:PSE
T (489,42),0
3070 IF REDBROC=1 THEN LINE (487,43)-(487,46),0:LI
NE (497,43)-(497,45),0
3080 RETURN
3090 ' ROBOT
3100 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "CAUTION!!"
3110 A=INT(RND(1)*4)
3120 IF A=0 THEN PRINT "ｹｲﾋﾞｲﾝ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":APAP=5:
TEKIHIT=100:GOTO 3230
3130 IF A=1 THEN PRINT "KOWAPPA ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":APAP=1
5:TEKIHIT=200:GOTO 3230
3140 IF A=2 THEN PRINT "LINLIN ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":APAP=30
:TEKIHIT=200:CAN=30:GOTO 3160
3150 IF A=3 THEN PRINT "RANRAN ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":APAP=25
:TEKIHIT=500:CAN=34:GOTO 3160
3160 LINE (0,168)-(600,200),0,BF
3170 '
3180 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,42
:DUMMY=USR(0)
3190 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,
42:DUMMY=USR(0)
3200 POKE &HBFFD,CAN+2:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
3210 POKE &HBFFD,CAN+3:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
3220 GOTO 3280
3230 ' SMALL MONSTER
3240 LINE (0,168)-(600,200),0,BF:CAN=100
3250 PRINT CHR$(12):PRINT "SMALL MONSTER !!"
3260 POKE &HBFFD,A+38:POKE &HBFFE,54:POKE &HBFFF,4
6:DUMMY=USR(0⟩
3270 CMD PLAY "BAGFEDCRBGDFEC"
3280 FOR I=0 TO 100:NEXT I
3290 ' attack
3300 CMD PLAY ,,"V15@5902L8C@58C":GOSUB 3790
3310 COLOR 1:LOCATE 5,24:PRINT "ATTACK¦SPACE · SPE
LL¦2 · RUN¦8"
3320 A=INP(9):IF A=191 THEN 3390
3330 A=INP(1):IF A=254 THEN 3470
3340 A=INP(0)
3350 'IF A=223 THEN GOSUB 41740:GOTO 41030
3360 IF A=251 THEN 3490̸
3370 'IF A=191 THEN 3500
3380 GOTO 3320
3390 ' SPACE
3400 A=INT(RND(1)*HITPMAX/20)
3410 IF A=0 THEN CMD PLAY ,,"L8V1501@58C":LOCATE 5
,24:COLOR 6:PRINT "MISS !!":GOTO 3580
3420 CMD PAL 0,&O7:CMD PLAY ,"T190V12L64@1802CDEFG
ABO4BAGFEDCCC","T190V12L64@5802CDEFGABO4BAGFEDCCCC
C":CMD PAL 0,0:COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "HIT !!";
3430 IF INT(RND(1)*10-LEV)=0 THEN PRINT "ｽｺﾞｲ ｲﾁｹﾞ
ｷ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!!":TEKIHIT=TEKIHIT-APAP*5:CMD PLAY ,"T190
V12L64@4302CDEFGABO3BAGFDCDEDCCCCCCCO1BAGFEDC","T1
90V12L52@4302CDEFGABO4BAGFEDCDCDCO1BAGFEDCC
3440 TEKIHIT=TEKIHIT-(HITPMAX/10)+A:PRINT " ";A+(H
ITPMAX/10)*10
3450 IF TEKIHIT<0 THEN CMD PLAY ,,,"V14L3205CECFCB
BBB":COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "YOU WIN !!":HITPMA
X=HITPMAX+LEV*2:GOSUB 3740:GOTO 300
3460 GOTO 3580
3470 ' RUN
3480 COLOR 7:PRINT "ｼﾝﾆｭｳｼｬ ﾀﾞｰ!!":GOTO 770
3490 ' SPELL
3500 COLOR 5
3510 IF HITPMAX<100 THEN CMD PLAY ,,"L16O3@50V15BO
2C@5201C":TEKIHIT=TEKIHIT-10:HITP=HITP-5:PRINT "ﾉｰ
ﾏﾙ ﾏｼﾞｯｸ!! 10!":GOTO 3450
3520 IF HITPMAX<150 THEN CMD PLAY ,,"V15L3202@55CD
EFGAFECO1L8B":TEKIHIT=TEKIHIT-20:PRINT "ﾂﾜｲｽ ｽﾍﾟﾙ
20!!":GOTO 3450
3530 IF HITPMAX<200 THEN CMD PLAY ,"L16V1502@52CEF
CO1L1C","L16V1501@58CEFCO1L1C":TEKIHIT=TEKIHIT-40:
HITP=HITP-10:PRINT "ﾄﾗｲｻﾞｰ 40!!":GOTO 3450
3540 IF HITPMAX<300 THEN CMD PLAY ,"CMD PLAY ,"L16
@5801CL1@5505E","L16@5901CL1@5505C":TEKIHIT=TEKIHI
T-100:HITP=HITP-12:PRINT " 100!!":GOTO 41190
3550 IF HITPMAX<400 THEN CMD PLAY ,"V15L1@5501C","
V13L6406@58CDEFGABAGFEDCDEFGABAGFEDCDEFGABO7CDEFGA
BGFEDCO6BAGFEDC":TEKIHIT=TEKIHIT-150:HITP=HITP-20:
PRINT "ﾃﾞｽﾏｼﾞｯｸ ｱｽﾎｰﾙﾊﾟﾜｰ 200!!":GOTO 3450
3560 IF HITPMAX<600 THEN CMD PLAY ,"V15L1@4701C","
V15L32@5202CDEFGAO3CDEFEDCO2BGFEDC":TEKIHIT=TEKIHI
T-200:HITP=HITP-35:PRINT "ｽｰﾊﾟｰ ｽﾍﾟｼｬﾙ ｳﾙﾄﾗ ﾊﾟﾜｰ 4
00!!":GOTO 3450
3570 IF HITPMAX<1000 THEN CMD PLAY ,"L1602@17BAGFE
DCO1BAGFEDC","L1602@55BAGFEDCO1BAGFEDC":TEKIHIT=TE
KIHIT-350:HITP=HITP-50:PRINT "MAX POWER ﾃﾞｽﾏｼﾞｯｸ 1
500!!":GOTO 3450
3580 ' TEKI ATTACK
3590 A=INT(RND(1)*TEKIHIT/10+1):COLOR 4:LOCATE 5,2
4:PRINT "ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ !!  ";
3600 IF A=0 THEN CMD PLAY ,,"L1V1408@17C":COLOR 4:
PRINT "ﾃｷ MISS !!":GOTO 3290
3610 COLOR 7
3620 IF A=1 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｱﾅﾀ ｦ ﾋｯｶｲﾀ!!"
3630 IF A=3 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｱﾅﾀ ﾆ ｶﾐﾂｲﾀ!!"
3640 IF A=5 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｼﾞｭｳ ｦ ｳｯﾃｷﾀ!!"
3650 IF A=7 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾒ ｶﾗ ﾚｰｻﾞｰ ｦ ﾀﾞｼﾀ!!"
3660 IF A=10 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾖｳｼ ﾊｶｲ ｺｳｾﾝ ｦ ﾀﾞｼﾀ!
!"
3670 IF A=12 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｸﾁ ｶﾗ ﾋ ｦ ﾌｲﾀ!!"
3680 IF A=14 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾏｼﾞｯｸ ｦ ﾂｶｯﾀ!!"
3690 IF A=17 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ C.ﾐｻｲﾙ ｦ ｳｯﾃｷﾀ!!"
3700 CMD PAL 0,&O70:CMD PLAY ,"T190V10L64@1801CECF
CGCB","T190V15L32@5901CCDEFGAB":CMD PAL 0,0:COLOR
2:PRINT "DAMAGE !!";INT(((APAP-8)/2*10)*10)
3710 HITP=HITP-(APAP-8)/2*10
3720 IF HITP<0 THEN CMD PLAY ,,,"V15L1603ECFCDCCCC
":COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "GAME OVER!":RUN
3730 GOSUB 3740:GOTO 3290
3740 ' LIFE
3750 LINE (330,160-HITP/10)-(340,160-HITPMAX/10),6
,BF
3760 LINE (330,160)-(340,160-HITP/10),4,BF:LOCATE
44,19:COLOR 1:PRINT INT(HITP*10)
3770 IF HITPMAX>2000 THEN HITPMAX=2000:HITP=2000:C
OLOR 7:LOCATE 44,19:PRINT " MAX POWER!"
3780 RETURN
3790 ' TEKI LIFE
3800 LINE (350,0)-(360,160-TEKIHIT/10),0,BF
3810 LINE (350,160)-(360,160-TEKIHIT/10),5,BF
3820 RETURN
3830 '  1987/1/15 E.FUKAMI  - 87/1/25 Fin
```

●リスト3 "ROCK.SUB"

```
10 NEW CMD :CMD BGM 0:CLEAR ,&HBFFF:BLOAD"ROCKm.E"
:BLOAD"PUT32*16":DEFINT A-Z
20 HITP=50:HITPMAX=70:LEV=1:A$=RIGHT$(TIME$,2):RAN
DOMIZE ASC(A$):GKEY=5
30 NLEV=0:NDX=0:NDY=0:NX=0:NY=0:APAP=0:TEKIHIT=0:D
X=56:DY=24:X=5:Y=5:MEN=2
40 DIM SX(11),SM$(11):GOSUB 2110
50 KEY 1,"cls 3"+CHR$(13):KEY 2,"console 0,25"+CHR
$(13)
60 LINE (32,16)-(320,160),0,BF:LINE (432,16)-(560,
144),0,BF:LINE (0,168)-(640,200),0,BF:LINE (330,16
0)-(340,10),0,BF
70 CMD PLAY "V1005T150L40@58"
80 DEF USR=&HBF00:CLS:SCREEN 0,0:CONSOLE 21,25,0,1
90 LINE (32,16)-(63,31),7,BF
100 DIM DU%(97):GET (32,16)-(63,31),DU%
110 '
120 COLOR 0:FOR Q=2 TO 19
130 LOCATE 49,Q:PRINT "██████████████████████████"
140 NEXT Q:'COLOR@(54,2)-(69,17),1
150 POKE &HBFFD,26:POKE &HBFFE,54:POKE &HBFFF,46:D
UMMY=USR(0):GOSUB 1760
160 A=26:LOCATE 0,24:COLOR 7
170 FOR I=1 TO 6 STEP 2:FOR Q=1 TO 4
180 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,Q*4+50:POKE &HBFFF,I
*4
190 DUMMY=USR(0):A=A+1:POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFF,(
I+1)*4:DUMMY=USR(0):A=A+1:NEXT Q:NEXT I
200 LINE (432,80)-(552,119),4,B:LINE (403,116)-(52
1,118),7,B
210 LINE (433,81)-(551,118),1,BF
220 LINE (432+83,80)-(432+83,85),2
230 '
240 IF DX<0 THEN DX=120
250 IF DX>120 THEN DX=0
260 IF DY<0 THEN DY=88
270 IF DY>88 THEN DY=0
280 'LOCATE DX/8+54,DY/8+2:PRINT " ":LOCATE 0,21
290 LINE(32,16)-(320,160),0,BF
300 FOR I=1 TO 9:POKE &HBFFF,I+I+I+I:FOR Q=1 TO 9:
POKE &HBFFD,POINT (432+Q+DX-1,16+I+DY-1):POKE &HBF
FE,Q+Q+Q+Q:U=USR(0):NEXT Q:NEXT I
310 PUT (X*32,Y*16),DU%:MX=0:MY=0
320 A=INP(0):B=INP(1)
330 IF B=254 AND A=255 THEN MY=-1:GOTO 390
340 IF A=251 THEN MY=1:GOTO 390
350 IF A=239 THEN MX=-1:GOTO 390
360 IF A=254 THEN 1860
370 IF A=191 THEN MX=1:GOTO 390
380 GOTO 320
390 '
400 Y=Y+MY:X=X+MX
410 IF Y>9 THEN Y=1:DY=DY+8:GOTO 230
420 IF Y<1 THEN Y=9:DY=DY-8:GOTO 230
430 IF X>9 THEN X=1:DX=DX+8:GOTO 230
440 IF X<1 THEN X=9:DX=DX-8:GOTO 230
450 P=POINT (432+DX+X-1,16+DY+Y-1)
460 IF DX+X=8+8 AND DY+Y=32+3 THEN COLOR 7:LOCATE
0,24:PRINT "ｱｯ!!":P=0
470 IF DX+X=32+4 AND DY+Y=32+7 THEN COLOR 7:LOCATE
 0,24:PRINT "ｱﾚ?":P=0
480 IF DX+X=72+8 AND DY+Y=48+8 THEN COLOR 7:LOCATE
 0,24:PRINT "ﾋｬｧ!":P=0
490 IF DX+X=88+6 AND DY+Y=40+7 THEN COLOR 7:LOCATE
 0,24:PRINT "ｺﾚﾊ･･･":P=0
500 IF DX+X=64+2 AND DY+Y=40+5 THEN COLOR 7:LOCATE
 0,24:PRINT "ﾅﾝﾃｺｯﾀ!":P=0
510 IF DX+X=80+4 AND DY+Y=56+8 THEN COLOR 7:LOCATE
 0,24:PRINT "ｳﾜｧ!!":P=0
520 '
530 PUT ((X-MX)*32,(Y-MY)*16),DU%
540 IF P=5 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V1006T10
0L16@17C"
550 IF P=4 THEN Y=Y-MY:X=X-MX:CMD PLAY ,,"V1005T10
0L8@58C"
560 IF P=6 THEN 670
570 IF P=1 THEN PSET(DX+X+431,DY+Y+15),5
580 IF P=7 THEN 1700
590 PUT (X*32,Y*16),DU%
600 MX=0:MY=0:CMD PLAY "C"
610 IF INT(RND(1)*(20+LEV))=0 THEN 970
620 IF HITP>=HITPMAX THEN 630 ELSE HITP=HITP+LEV:G
OSUB 1610
630 GOTO 320
640 ' WARP
650 CMD PLAY ,,,"O5L64T150CDEFCDEFCDEFGGFGFGBAGBAG
BAGO6CDEFGABGBO7CDFEGABAB","O4L64T150CDEFCDEFCDEFG
GFGFGBAGBAGBAGO5CDEFGABGBO6CDFEGABAB"
660 RETURN
670 ' DOOR
680 IF DX+X=36 AND DY+Y=4 THEN NDX=88:NDY=0:NX=6:N
Y=3:NLEV=2:GOSUB 1510:GOTO 230
690 IF DX+X=80+3 AND DY+Y=8+7 THEN NDX=104:NDY=8:N
X=7:NY=4:NLEV=3:GOSUB 1510:GOTO 230
700 IF DX+X=104+7 AND DY+Y=8+4 THEN NDX=80:NDY=8:N
X=3:NY=7:NLEV=2:GOSUB 1510:GOTO 230
710 IF DX+X=104+7 AND DY+Y=0+2 THEN NDX=0:NDY=48:N
X=3:NY=5:NLEV=4:GOSUB 1510:GOTO 230
720 IF DX+X=0+3 AND DY+Y=48+5 THEN NDX=104:NDY=0:N
X=7:NY=2:NLEV=3:GOSUB 1510:GOTO 230
730 IF DX+X=24+6 AND DY+Y=32+6 THEN NDX=32:NDY=56:
NX=8:NY=1:NLEV=5:GOSUB 1510:GOTO 230
740 IF DX+X=32+8 AND DY+Y=56+1 THEN NDX=24:NDY=32:
NX=6:NY=6:NLEV=4:GOSUB 1510:GOTO 230
750 IF DX+X=48+9 AND DY+Y=56+1 THEN NDX=64:NDY=56:
NX=5:NY=6:NLEV=6:GOSUB 1510:GOTO 230
760 IF DX+X=64+5 AND DY+Y=56+6 THEN NDX=48:NDY=56:
NX=9:NY=1:NLEV=5:GOSUB 1510:GOTO 230
765 IF DX+X=8+8 AND DY+Y=16+8 THEN 1751
770 IF DX+X=72+8 AND DY+Y=32+1 THEN LOCATE 0,24:CO
LOR 7:PRINT:PRINT "ｼﾀ ﾆ ｲｸ ﾄﾞｱ ｦ ﾐﾂｹﾀ !! ｱﾅﾀ ﾊ ﾄﾞｱ
 ｦ ｸｸﾞﾘ､ ｶｲﾀﾞﾝ ｦ ｵﾘﾙ ･････":DX=120:DY=64:X=6:Y=3:R
OBOT=1:RUN"DEMOB"
780 COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "ﾄﾞｱ ﾆﾊ ｶｷﾞ ﾊ ｶｶｯﾃ ｲ
ﾅｲ."
790 'GOTO 640
800 ' BIG MOSTER
810 BLOAD"big.E"
820 PRINT "ﾄﾞｱ ﾉ ｳｼﾛ ﾆ ﾅﾆｶ ｲﾙ!!"
830 IF LEV=1 THEN PRINT "GEROK ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":TEKIHIT
=100:CAN=4:APAP=12
840 IF LEV=2 THEN PRINT "B-ROK ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":TEKIHIT
=160:CAN=6:APAP=14
850 IF LEV=3 THEN PRINT "NOGROK ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀｿﾞｯ!!ｲﾏﾆﾓ
ﾄﾋﾞﾂｷｿｳﾀﾞ!!":TEKIHIT=310:CAN=10:APAP=19
860 IF LEV=4 THEN PRINT "ROKFACE ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀｯ!! ｺｲﾂ ﾊ
 ﾂﾖｿｳﾀﾞ!!":TEKIHIT=600:CAN=8:APAP=27
870 IF LEV=5 THEN IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "T
-ROCK ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!! ｺｯﾁ ｦ ﾆﾗﾝﾃﾞｲﾙｿﾞ!!":TEKIHIT=910:CA
N=14:APAP=29:ELSE:PRINT "DEGROK ｶﾞ ｱﾗﾊﾚﾀ!! ﾊｶﾞﾈ ﾉ
ﾖﾛｲ ｦ ｷﾃｲﾙ!!":TEKIHIT=1020:CAN=12:APAP=33
880 IF LEV=6 THEN IF DY<24 THEN PRINT "OTAKU ｶﾞ ｱﾗ
ﾜﾚﾀ!!｢ﾅﾆﾔｯﾃﾝ ﾉ ｵﾀｸｰｰ!!｣":TEKIHIT=500:CAN=2:APAP=10
:ELSE:PRINT "BLUE ROCKFACE ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!! ｢ﾊｯﾊｯﾊ HAND-
PIKA ｦ ﾂｶﾜﾅｲﾄ ｵﾚｻﾏ ﾊ ﾀｵｾﾝｿﾞ!!｣":TEKIHIT=2000:CAN=1
8:APAP=5000
890 LINE (0,168)-(600,200),0,BF
900 '
910 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,72:POKE &HBFFF,42:
DUMMY=USR(0)
920 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,76:POKE &HBFFF,4
2:DUMMY=USR(0)
930 POKE &HBFFD,CAN+20:POKE &HBFFE,72:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
940 POKE &HBFFD,CAN+21:POKE &HBFFE,76:POKE &HBFFF,
46:DUMMY=USR(0)
950 BLOAD"ROCKm.E"
960 GOTO 1040
970 ' SMALL MONSTER
980 LINE (0,168)-(600,200),0,BF:CAN=100
990 PRINT CHR$(12):PRINT "SMALL MONSTER !!"
1000 APAP=INT(RND(1)*3)+8+(LEV-1)*3:POKE &HBFFD,AP
AP:POKE &HBFFE,54:POKE &HBFFF,46:DUMMY=USR(0)
1010 CMD PLAY "BAGFEDCRBGDFEC"
1020 FOR I=0 TO 100:NEXT I:TEKIHIT=(APAP-8)*LEV*10
1021 IF APAP=13 THEN APAP=21:TEKIHIT=10
1022 IF APAP=14 THEN APAP=10:TEKIHIT=500
1023 IF APAP=17 THEN APAP=50:TEKIHIT=50
1024 IF APAP=20 THEN APAP=10:TEKIHIT=10
1025 IF APAP=22 THEN APAP=100:TEKIHIT=15
1030 '
1040 ' attack
1050 CMD PLAY ,,"V15@5902L8C@58C":GOSUB 1660
1060 COLOR 1:LOCATE 5,24:PRINT "ATTACK¦SPACE · SPE
LL¦2 · RUN¦8"
1070 A=INP(9):IF A=191 THEN 1140
1080 A=INP(1):IF A=254 THEN 1220
1090 A=INP(0)
1100 IF A=223 THEN GOSUB 1760:GOTO 1040
1110 IF A=251 THEN 1260
1120 'IF A=191 THEN 3500
1130 GOTO 1070
1140 ' SPACE
1145 IF APAP=5000 AND ROJIN=2 THEN COLOR 7:PRINT "
```

```
HAND-PIKA ﾃﾞ BLUE ROCKFACE ｦ ﾌﾞｯﾄﾊﾞｼﾀ!! ﾃｷ ｶﾞ ﾋﾙﾝﾀ
ﾞｿﾞ! ｲﾏﾉｳﾁﾀﾞ!!":ROJIN=1:APAP=9:GOTO 1350
1150 A=INT(RND(1)*HITPMAX/20)
1160 IF A=0 THEN CMD PLAY ,,"L8V15O1@58C":LOCATE 5
,24:COLOR 6:PRINT "MISS !!":GOTO 1350
1170 CMD PAL 0,&O7:CMD PLAY ,"T190V12L64@18O2CDEFG
ABO4BAGFEDCCC","T190V12L64@58O2CDEFGABO4BAGFEDCCCC
C":CMD PAL 0,0:COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "HIT !!";
1180 IF INT(RND(1)*(9-LEV))=0 THEN PRINT "ｽｺﾞｲ ｲﾁｹ
ﾞｷ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!!":TEKIHIT=TEKIHIT-APAP*5:CMD PLAY ,"T19
0V12L64@43O2CDEFGABO3BAGFDCDEDCCCCCCO1BAGFEDC","T
190V12L52@43O2CDEFGABO4BAGFEDCDCDCO1BAGFEDCC
1190 TEKIHIT=TEKIHIT-(HITPMAX/10)+A:PRINT " ";A+(H
ITPMAX/10)*10
1200 IF TEKIHIT<0 THEN CMD PLAY ,,,"V14L32O5CECFCB
BBB":COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "YOU WIN !! GO!":HI
TPMAX=HITPMAX+LEV+APAP:LINE (0,168)-(639,200),0,BF
:GOSUB 1610:GOTO 320
1210 GOTO 1350
1220 ' RUN
1230 IF CAN=100 THEN 1240 ELSE COLOR 7:PRINT "ｱﾅﾀ
ﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ!!":FOR I=0 TO 200:NEXT I:Y=Y-MY:X=X-MX:L
INE (0,168)-(639,200),0,BF:GOTO 230
1240 IF INT(RND(1)*(7-LEV))=0 THEN PRINT:LOCATE 5,
24:COLOR 6:PRINT "ｼｯﾊﾟｲ!!":FOR I=0 TO 200:NEXT I:G
OTO 1350
1250 CMD PLAY ,,,"L32V14O5CDEFCFCFFFF":PRINT:LOCAT
E 5,24:COLOR 7:PRINT "ｳﾏｸ ﾆｹﾞﾀ!!":LINE (0,168)-(63
9,200),0,BF:GOTO 320
1260 ' SPELL
1270 COLOR 5
1280 IF HITPMAX<100 THEN CMD PLAY ,,"L16O3@50V15BO
2C@52O1C":TEKIHIT=TEKIHIT-10:HITP=HITP-5:PRINT "ﾉｰ
ﾏﾙ ﾏｼﾞｯｸ!! 10!":GOTO 1200
1290 IF HITPMAX<150 THEN CMD PLAY ,,"V15L32O2@55CD
EFGAFECO1L8B":TEKIHIT=TEKIHIT-20:PRINT "ﾂﾜｲｽ ｽﾍﾟﾙ
20!!":GOTO 1200
1300 IF HITPMAX<200 THEN CMD PLAY ,"L16V15O2@52CEF
CO1L1C","L16V15O1@58CEFCO1L1C":TEKIHIT=TEKIHIT-40:
HITP=HITP-10:PRINT "ﾄﾗｲｻﾞｰ 40!!":GOTO 1200
1310 IF HITPMAX<350 THEN CMD PLAY ,"L16@58O1CL1@55
O5E","L16@59O1CL1@55O5C":TEKIHIT=TEKIHIT-50:HITP=H
ITP-12:PRINT " 100!!":GOTO 1200
1320 IF HITPMAX<500 THEN CMD PLAY ,"V15L1@55O1C","
V13L64O6@58CDEFGABAGFEDCDEFGABAGFEDCDEFGABO7CDEFGA
BGFEDCO6BAGFEDC":TEKIHIT=TEKIHIT-70:HITP=HITP-20:P
RINT "ﾃﾞｽﾏｼﾞｯｸ ｱｽﾎｰﾙﾊﾟﾜｰ 200!!":GOTO 1200
1330 IF HITPMAX<1000 THEN CMD PLAY ,"V15L1@47O1C",
"V15L32@52O2CDEFGAO3CDEFEDCO2BGFEDC":TEKIHIT=TEKIH
IT-100:HITP=HITP-35:PRINT "ｽｰﾊﾟｰ ｽﾍﾟｼｬﾙ ｳﾙﾄﾗ ﾊﾟﾜｰ
400!!":GOTO 1200
1340 IF HITPMAX<1500 THEN CMD PLAY ,"L16O2@17BAGFE
DCO1BAGFEDC","L16O2@55BAGFEDCO1BAGFEDC":TEKIHIT=TE
KIHIT-150:HITP=HITP-50:PRINT "MAX POWER ﾃﾞｽﾏｼﾞｯｸ 1
500!!":GOTO 1200
1350 ' TEKI ATTACK
1360 A=INT(RND(1)*TEKIHIT/10+1):COLOR 4:LOCATE 5,2
4:PRINT "ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ !!  ";
1370 IF A=0 THEN CMD PLAY ,,"L1V14O8@17C":COLOR 4:
PRINT "ﾃｷ MISS !!":GOTO 1040
1380 COLOR 7
1390 IF A=1 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｱﾅﾀ ｦ ﾋｯｶｲﾀ!!"
1400 IF A=3 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｱﾅﾀ ﾆ ｶﾐﾂｲﾀ!!"
1410 IF A=5 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｻﾝ ﾉ ﾂﾊﾞ ｦ ﾊｷｶｹﾀ!!"
1420 IF A=7 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾒ ｶﾗ ﾚｰｻﾞｰ ｦ ﾀﾞｼﾀ!!"
1430 IF A=10 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｲﾅﾂﾞﾏ ｦ ｵｺｼﾀ!!"
1440 IF A=12 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ｸﾁ ｶﾗ ﾋ ｦ ﾌｲﾀ!!"
1450 IF A=14 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾏｼﾞｯｸ ｦ ﾂｶｯﾀ!!"
1460 IF A=17 THEN PRINT "ﾃｷ ﾊ ﾏｼﾞｭﾂ ﾃﾞ ﾀﾂﾏｷ ｦ ｵｺｼﾀ
!!"
1470 CMD PAL 0,&O70:CMD PLAY ,"T190V10L64@18O1CECF
CGCB","T190V15L32@59O1CCDEFGAB":CMD PAL 0,0:COLOR
2:PRINT "DAMAGE !!";INT(((APAP-8)/2*10)*10)
1480 HITP=HITP-(APAP-8)/2*10
1490 IF HITP<0 THEN CMD PLAY ,,,"V15L16O3ECFCDCCCC
":COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT "GAME OVER!":RUN
1500 GOSUB 1610:GOTO 1040
1510 ' USE KEY DOOR
1520 COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "ﾄﾞｱ ﾆ ﾊ ｶｷﾞ ｶﾞ ｶｶｯ
ﾃ ｲﾙ."
1530 PRINT "ｶｷﾞ ｦ ｱｹﾏｽｶ ?":GOTO 1810
1540 IF GKEY=0 THEN LOCATE 0,24:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｶｷﾞ ｦ
 ﾓｯﾃ ｲﾅｲ ﾉﾃﾞ､ ﾄﾞｱ ｦ ｱｹﾙ ｺﾄ ﾊ ﾃﾞｷﾅｲ!!":RETURN
1550 CMD PLAY ,,"T150L64O5V10@59CCCCCCCCCCCCCCCCCC
CC"
1560 LOCATE 0,24:PRINT "ｶｷﾞ ｦ ﾂｶｯﾃ､ﾄﾞｱ ｦ ｱｹﾀｯ!!"
1570 PRINT "ｿｺ ﾆﾊ ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞｱﾙ. ｱﾅﾀ ﾊ ｶｲﾀﾞﾝ ｦ ｽｽﾑ!!"
1580 CMD PLAY ,,"T150L8O2V14@55C@58C"
1590 DX=NDX:DY=NDY:X=NX:Y=NY:LEV=NLEV
1600 GKEY=GKEY-1:RETURN
1610 ' LIFE
1620 LINE (330,160-HITP/10)-(340,160-HITPMAX/10),6
,BF
1630 LINE (330,160)-(340,160-HITP/10),4,BF:LOCATE
44,19:COLOR 1:PRINT INT(HITP*10)
1640 IF HITPMAX>2000 THEN HITPMAX=3000:HITP=3000:C
OLOR 0:LOCATE 44,19:PRINT " MAX POWER!"
1650 RETURN
1660 ' TEKI LIFE
1670 LINE (350,0)-(360,160-TEKIHIT/10),0,BF
1680 LINE (350,160)-(360,160-TEKIHIT/10),5,BF
1690 RETURN
1700 ' KEY
1710 IF GKEY>250 THEN PRINT "ﾓｳ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ｶｷﾞ ｦ ﾓﾃﾅｲ
!!":GOTO 1750
1720 CMD PLAY ,,"L2O6@55V14C"
1730 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ｶｷﾞ ｦ ﾋﾛｯﾀ!!":GKEY
=GKEY+1
1740 LINE (432+DX+X-1,16+DY+Y-1)-(432+DX+X-1,16+DY
+Y-1),0
1750 GOTO 230
1751 ' HAND-PIKA
1752 IF ROJIN=2 THEN LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "ﾅﾆ
ﾓ ﾅｶｯﾀ･･･":GOTO 230
1753 COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾄﾞｱ ﾉ
ｳｼﾛ ﾃﾞ HAND-PIKA ｦ ﾐﾂｹﾀ!!"
1754 PRINT "ｺﾚ ﾃﾞ BLUE ROCKFACE ｦ ﾀｵｽ ｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾙ!!"
:ROJIN=2
1755 GOTO 230
1760 ' BIG NI SURU
1770 CMD PLAY ,,"L32O5@59V15C"
1780 FOR Q=1 TO 16:LOCATE 46,Q+2:FOR I=1 TO 32:COL
OR POINT (608+I,183+Q):PRINT "■";:NEXT I:NEXT Q
1790 CMD PLAY ,,"L32O5@59V15C"
1800 RETURN
1810 ' Y or N
1820 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT " Y/N ?"
1830 IF INP(3)=191 THEN RETURN
1840 IF INP(5)=253 THEN 1540
1850 GOTO 1830
1860 ' SAVE or LOAD
1870 LOCATE 0,24:COLOR 0
1880 FOR I=0 TO 256:PRINT INKEY$:NEXT I:COLOR 7
1881 COLOR 6:PRINT " KEY=";GKEY;
1882 IF KODOMO=2 THEN COLOR 7:PRINT "  O ﾄｳﾒｲ ﾉ ﾀﾏ
";
1883 IF SUI=1 THEN COLOR 5:PRINT "  ● ﾐｽﾞｲﾛ ﾉ ﾀﾏ";
1884 IF ROJIN=2 THEN COLOR 7:PRINT "  * HAND-PIKA"
;
1885 PRINT
1890 PRINT "1) LOAD          2) SAVE           3) RET
URN":PRINT "SELECT NUMBER !"
1900 A$=INKEY$
1910 IF A$="1" THEN GOSUB 2110:PRINT "Ready!":GOTO
 230
1920 IF A$="2" THEN GOSUB 1950:PRINT "SAVE ｶﾝﾘｮｳ!!
":GOTO 320
1930 IF A$="3" THEN PRINT "OK!":GOTO 320
1940 GOTO 1900
1950 ' SAVE DATA
1960 OPEN "DATA.sw" AS#1
1970 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$
1980 MEN=2:LSET MEN$=CHR$(MEN):LSET DX$=CHR$(DX):L
SET X$=CHR$(X):LSET DY$=CHR$(DY)
1990 LSET Y$=CHR$(Y):LSET HITPMAX$=MKI$(HITPMAX):L
SET HITP$=MKI$(HITP)
2000 LSET LEV$=CHR$(LEV):LSET GKEY$=CHR$(GKEY):LSE
T KODOMO$=CHR$(KODOMO)
2010 LSET GURU$=CHR$(GURU):LSET SWITCH$=CHR$(SWITC
H):LSET ROJIN$=CHR$(ROJIN):LSET ROBOT$=CHR$(ROBOT)
:LSET BARRIER$=CHR$(BARRIER)
2020 LSET REDBROCK$=CHR$(REDBROCK):LSET ITEM$=CHR$
(ITEM):LSET NUMA$=CHR$(NUMA):LSET SW1$=CHR$(SW1):G
KEYP$=""
2030 IF POINT(483,36)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"A" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
2040 IF POINT(484,20)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"B" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
2050 IF POINT(546,46)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"C" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
2060 IF POINT(456,74)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"D" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
2070 IF POINT(470,49)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"E" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
2080 IF POINT(524,78)=0 THEN GKEYP$=GKEYP$+"F" ELS
E GKEYP$=GKEYP$+"0"
```

```
2090 LSET DKEYP$=GKEYP$:PRINT GKEYP$
2100 PUT #1,1:CLOSE:RETURN
2110 ' LOAD DATA
2120 OPEN "DATA.sw" AS#1
2130 FIELD#1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
 AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,1 AS LEV$,1 AS GKE
Y$,1 AS KODOMO$,1 AS GURU$,1 AS SWITCH$,1 AS ROJIN
$,1 AS ROBOT$,1 AS BARRIER$,1 AS REDBROCK$,1 AS IT
EM$,1 AS NUMA$,1 AS SW1$,6 AS DKEYP$
2140 GET #1,1:GKEYP$=DKEYP$:MEN=2:SUI=1
2150 MEN=ASC(MEN$):DX=ASC(DX$):X=ASC(X$):DY=ASC(DY
$):Y=ASC(Y$)
2160 HITPMAX=CVI(HITPMAX$):HITP=CVI(HITP$):LEV=ASC
(LEV$):GKEY=ASC(GKEY$)
2170 KODOMO=ASC(KODOMO$):GURU=ASC(GURU$):SWITCH=AS
C(SWITCH$)
2180 ROJIN=ASC(ROJIN$):ROBOT=ASC(ROBOT$):BARRIER=A
SC(BARRIER$)
2190 REDBROCK=ASC(REDBROCK$):ITEM=ASC(ITEM$):NUMA=
ASC(NUMA$):SW1=ASC(SW1$):CLOSE:PRINT MEN,DX
2200 IF INSTR(GKEYP$,"A")=1 THEN PSET (483,36),0:E
LSE PSET (483,36),7
2210 IF INSTR(GKEYP$,"B")=2 THEN PSET (484,20),0:E
LSE PSET (484,20),7
2220 IF INSTR(GKEYP$,"C")=3 THEN PSET (546,46),0:E
LSE PSET (546,46),7
2230 IF INSTR(GKEYP$,"D")=4 THEN PSET (456,74),0:E
LSE PSET (456,74),7
2240 IF INSTR(GKEYP$,"E")=5 THEN PSET (470,49),0:E
LSE PSET (470,49),7
2250 IF INSTR(GKEYP$,"F")=6 THEN PSET (524,78),0:E
LSE PSET (524,78),7
2260 LINE (330,160)-(340,10),0,BF
2270 PRINT GKEYP$:RETURN
```

●リスト4 "TITLE"

```
10 '  STAR WASSO! WASSO! TITLE DEMO
20 '  COPYRIGHT 1986 E.FUKAMI
30 '
40 CLEAR,&HBFFF:HAKO=0
50 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,2:CLS 3:RANDOMIZE 0
60 LOCATE 29,11:PRINT "COPYRIGHT 1986 E.FUKAMI":PR
INT SPC(31);"AND Login PRESENTS"
70 BLOAD"title.E":BLOAD"PUT32*16":GOSUB 80:GOTO 10
0
80 DEF USR=&HBF00:POKE &HBFFD,0
90 FOR I=0 TO 19:FOR Q=0 TO 11:POKE &HBFFD,18:POKE
 &HBFFE,I+I+I+I:POKE &HBFFF,Q+Q+Q+Q:DUMMY=USR(0):N
EXT Q:NEXT I:CLS:RETURN
100 FOR I=1 TO 16
110 READ A,B,C
120 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,B*4:POKE &HBFFF,C*4
130 LINE (B*32,C*16)-(B*32+33,C*16+16),0,BF:DUMMY=
USR(0)
140 NEXT I:SCREEN 0,0
150 DATA 1,4,3,2,5,3,3,6,3,4,7,3
160 DATA 5,6,5,3,7,5,1,8,5,1,9,5,6,10,5,7,11,5
170 DATA 5,8,7,3,9,7,1,10,7,1,11,7,6,12,7,7,13,7
180 LOCATE 55,23:COLOR 0:PRINT "COPYRIGHT 1986 E.F
UKAMI":A=0
190 IF A=1500 THEN 360 ELSE A=A+1
200 IF INKEY$="" THEN 190
210 FOR I=0 TO 17:B=I^2:LINE (320-B,100-B/3)-(320+
B,100+B/3),0,BF:NEXT I
220 CLS 3:SCREEN 0,2
230 DEF USR=&HBF00:POKE &HBFFD,0
240 FOR I=0 TO 19:FOR Q=0 TO 11:POKE &HBFFD,HAKO:P
OKE &HBFFE,I+I+I+I:POKE &HBFFF,Q+Q+Q+Q:DUMMY=USR(0
):NEXT Q:NEXT I:CLS
250 LOCATE 30,12:COLOR 7
260 ' DATA CHECK
270 OPEN "DATA.sw" AS#1
280 FIELD #1,1 AS MEN$,24 AS DUMMY$
290 GET #1,1
300 MEN=ASC(MEN$)
310 IF MEN=1 THEN PRINT "MOTHER STAR · RAPWAP ·":R
UN"RAPWAP"
320 IF MEN=2 THEN PRINT "CAUTION!!":RUN"ROCK.SUB"
330 IF MEN=3 THEN PRINT "MAIN ROOM!! DANGER!!":RUN
"ROVAN1.SUB"
340 PRINT "MAKE DATA FILE TO GO RAPWAP":END
350 END
360 ' story
370 BLOAD"demo2.E":BLOAD"PUT32*16":DEF USR=&HBF00:
POKE &HBFFF,46:HAKO=21
380 FOR I=1 TO 41
390 FOR Q=0 TO 19
400 READ A
410 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,Q*4
420 DUMMY=USR(0)
430 NEXT Q:FOR W=1 TO 16:ROLL 1:NEXT W:NEXT I
440 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 210
450 ' DATA
460 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
470 DATA 21,13,14,0,12,21,17,0,13,13,11,19,17,0,13
,13,11,19,21,21
480 DATA 21,21,21,21,21,21,21,13,0,5,0,21,21,21,21
,21,21,21,21,21
490 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
500 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
510 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,23,21,21
,21,21,21,21,21,21
520 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,22,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
530 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
540 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24,24
550 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
560 DATA 21,6,7,21,14,11,21,14,13,15,21,10,11,21,2
1,21,21,21,21
570 DATA 21,21,7,10,13,3,8,7,21,5,0,21,21,21,21,21
,21,21,21,21
580 DATA 21,8,11,10,11,21,6,11,13,6,7,21,10,7,21,2
1,21,21,21,21
590 DATA 21,21,11,1,6,7,14,0,20,20,21,21,21,21,21,
21,21,21,21,21
600 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
610 DATA 21,13,11,12,3,8,0,12,0,21,21,21,21,21,21,
21,21,21,21,21
620 DATA 21,21,10,0,10,10,7,1,6,7,21,8,0,21,21,21,
21,21,21,21
630 DATA 21,21,13,6,7,14,3,20,20,19,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21
640 DATA 25,25,25,25,30,30,30,30,28,30,30,30,30,30
,30,30,30,30,30,30
650 DATA 26,26,26,25,25,25,27,30,30,30,30,30,30,30
,30,30,30,30,30,30
660 DATA 26,26,26,26,25,25,25,30,30,30,29,30,30,30
,30,30,30,30,30,30
670 DATA 21,8,7,21,17,0,21,8,0,12,3,21,21,21,21,21
,21,21,21,21
680 DATA 21,21,9,15,12,0,17,0,21,6,11,12,11,10,2,3
,21,21,21,21
690 DATA 21,21,8,7,14,0,19,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21
700 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
710 DATA 21,0,10,11,21,15,14,18,15,21,10,11,21,6,0
,11,15,21,21,21
720 DATA 21,21,12,11,16,0,10,21,5,0,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21
730 DATA 21,21,21,21,8,7,14,0,10,11,2,0,19,21,21,2
1,21,21,21,21
740 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
750 DATA 21,0,10,0,14,0,17,0,21,4,15,8,15,13,18,15
,21,21,21,21
760 DATA 21,21,10,7,21,9,11,3,21,7,9,0,21,21,21,21
,21,21,21,21
770 DATA 21,21,14,0,1,6,7,0,5,0,14,14,0,19,21,21,2
1,21,21,21
780 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
790 DATA 21,21,21,21,31,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
800 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
810 DATA 21,21,21,21,21,21,21,34,35,21,21,21,21,21
,21,32,21,21,21,21
820 DATA 33,33,33,33,33,33,33,36,37,33,33,33,33,33
,33,33,33,33,33,33
830 DATA 25,25,25,25,25,25,25,38,39,25,25,25,25,25
,25,25,25,25,25,25
840 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
850 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
860 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
870 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
,21,21,21,21,21,21
```

●リスト5 "ENDING"

```
10 ' Ending
20   CONSOLE 0,25,0,1
30 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
40 FOR I=1 TO 6
50 LOCATE 0,I:COLOR 0
60 PRINT "████████████████████████████████████████
███████████████████████████████"
70 NEXT I:COLOR 7
80 BLOAD"PUT32*16":BLOAD"title.E":DEF USR=&HBF00
90 FOR I=1 TO 45
100 FOR Q=1 TO 16
110 READ A
120 POKE &HBFFD,A:POKE &HBFFE,Q*4:POKE &HBFFF,8
130 DUMMY=USR(0)
140 ROLL -1
150 NEXT Q:NEXT I
160 GOTO 730
170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,29,0,29
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,32,0,0,33,33,33,0,23
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,25,0,32,33,28,0,0,23
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,32,0,0,33,0,0,23,23
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,0,0,32,33,21,0,23,23
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,32,0,0,33,0,21,25,23
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,39,23,0,32,33,23,23,23,23
240 DATA 33,33,33,33,33,33,29,39,29,33,33,33,33,33
,33,33
250 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,18
,0,0
260 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,24,18,18
,0,0
270 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,18
,0,0
280 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,19,18,18,18
,0,23
290 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,18
,0,0
300 DATA 0,0,0,24,0,0,0,0,24,0,28,0,0,0,0,0
310 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,39
,0,0
320 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,39
,0,0
330 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,39
,36,0
340 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,19,18,39
,0,0
350 DATA 18,18,18,18,19,18,18,39,18,18,18,18,18,39
,0,0
360 DATA 18,18,18,18,18,18,18,39,18,18,18,18,18,24
,0,0
370 DATA 0,0,0,28,0,0,0,39,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 23,23,0,0,0,0,0,39,0,0,0,26,32,0,0,0
390 DATA 23,23,23,23,0,25,0,39,0,21,0,26,0,0,0,0
400 DATA 23,0,23,0,0,0,0,39,0,0,0,26,33,33,0,0
410 DATA 23,23,0,33,33,33,33,39,33,33,33,26,33,33,
33,0
420 DATA 23,0,33,32,32,32,33,39,29,32,29,26,33,33,
33,33
430 DATA 0,33,33,33,33,33,33,39,33,29,33,26,33,32,
33,33
440 DATA 17,33,33,33,33,33,33,39,29,33,33,33,33,33
,33,33
450 DATA 17,33,33,33,33,33,33,39,32,33,33,26,22,0,
23,23
460 DATA 17,17,17,33,17,17,33,39,33,33,33,26,0,0,2
3,23
470 DATA 17,30,17,17,17,17,17,17,17,17,17,26,21,0,
23,17
480 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,26,0,28,
0,17
490 DATA 17,17,17,27,17,17,17,17,17,17,17,26,17,0,
29,17
500 DATA 17,17,21,17,17,17,17,36,17,17,0,26,17,17,
17,17
510 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17
,17,17
520 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17
,17,17
530 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17
,17,17
540 DATA 38,37,38,37,38,37,38,34,35,37,38,37,38,37
,38,37
550 DATA 0,0,0,0,16,0,13,14,15,16,0,0,13,0,0,0
560 DATA 0,13,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,0,0
570 DATA 0,0,0,0,2,9,10,0,10,11,12,0,0,0,20,0
580 DATA 0,0,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0
590 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0,0
610 DATA 0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
630 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:LOCATE 0,23
640 PRINT SPC(31);"STAR WASSO! WASSO!"
650 PRINT :PRINT SPC(33);"COPYRIGHT 1987"
660 PRINT :PRINT SPC(37);"STAFF":PRINT:PRINT SPC(3
5);"E.FUKAMI"
670 PRINT SPC(35);"S.FUKAMI":PRINT SPC(35);"S.TSUK
AHARA":PRINT SPC(35);"H.SHIMOKAWA"
680 PRINT:PRINT SPC(38);"TOOL":PRINT:PRINT SPC(29)
;"LOGIN's PATTERN EDITOR"
690 PRINT:PRINT:PRINT SPC(37);"THE END":PRINT
700 FOR I=0 TO 10000:NEXT I:COLOR 0
710 FOR I=0 TO 260:PRINT INKEY$;:NEXT I
720 IF INKEY$="" THEN 720 ELSE RUN "FIN"
730 CMD PLAY "V14T150L8@30O4","V12T152L1@9O4","V12
T150L16@58O5"
740 A1$="CDEFGFED CDEFGFED EFGABAGF EFGABAGF"
750 B1$="AGEC"
760 A2$="CDEFGFED CDEFGFED EFGBDEFA CDEFGFED"
770 A3$="CDEFGFED CDEFGFED GFEDFEDC DCDEFAGF"
780 B3$="AGEC"
790 A4$="CDEFGFED RDDDDDDD EEEDDDDD DDDDDDDD"
800 B4$="D"
810 C4$="L1RL16RRCRACCRACCRACCRACCRACCRACCRACCRACC
CCCCCCCCCCC"
820 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
830 CMD PLAY A2$,B1$,C1$
840 CMD PLAY A3$,B3$
850 CMD PLAY A4$,BA$,C4$
860 CMD PLAY "E.E.E.R","","L8C.C.C."
870 C1$="L8RRCRRRCR RRCRRRCR RRCRRRCR RRCRRRCR"
880 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
890 CMD PLAY A2$,B1$,C1$
900 CMD PLAY A3$+"C&C&C&C.",B3$+"V10"+B3$+"V7"+B3$
+"V3"+B3$+"V1"+B3$,C1$
910 GOTO 630
```

●リスト6 "FMAKE"

```
10 ' DATA FILE MAKE PROGRAM
20 ' 1987 E.FUKAMI
30 '
40 OPEN "DATA.sw" AS#1
50 FIELD #1,1 AS MEN$,1 AS DX$,1 AS X$,1 AS DY$,1
AS Y$,2 AS HITPMAX$,2 AS HITP$,20 AS A$
60 FOR I=0 TO 20:DUMMY$=DUMMY$+CHR$(0):NEXT I
70 MEN=1:HITP=5:HITPMAX=10:DX=48:DY=64:X=6:Y=4
80 LSET MEN$=CHR$(MEN):LSET DX$=CHR$(DX):LSET X$=C
HR$(X):LSET DY$=CHR$(DY):LSET Y$=CHR$(Y):LSET HITP
MAX$=MKI$(HITPMAX):LSET HITP$=MKI$(HITP):LSET A$=D
UMMY$
90 PUT #1,1
100 END
```

●リスト7 "FIN"

```
10 BLOAD"PUT32*16"
20 CLS 3
30 COLOR 7
40 DEF USR=&HBF00:CLS:SCREEN 0,0
50 '
60 LOCATE 35,12:PRINT "ﾌｨﾅｰﾚ":BLOAD"big.E"
70 FOR CAN=0 TO 18 STEP 2:READ NA$:GOSUB 200:LOCAT
E 55,14:PRINT NA$
80 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:PRINT CHR$(12);:CLS 3:NE
XT CAN
90 '
100 LOCATE 35,12:PRINT "BASEMENT of ROCK":BLOAD"RO
CKm.E"
110 FOR CAN=0 TO 17:READ NA$:POKE &HBFFD,CAN+8:POK
E &HBFFE,44:POKE &HFFF,26
120 DUMMY=USR(0):LOCATE 52,14:PRINT NA$:FOR I=0 TO
 3000:NEXT I:CLS 3:NEXT CAN
130 '
140 LOCATE 35,12:PRINT "ROVAN'S ROOM":BLOAD"ROVAN1
.E"
150 FOR CAN=30 TO 34 STEP 4:READ NA$:GOSUB 260:LOC
ATE 55,14:PRINT NA$
160 FOR I=0 TO 2999:NEXT I:CLS 3:NEXT CAN
170 FOR CAN=38 TO 39:READ NA$:POKE &HBFFD,CAN:POKE
 &HBFFE,44:POKE &HFFF,26
180 DUMMY=USR(0):LOCATE 52,14:PRINT NA$:FOR I=0 TO
```

```
 3000:NEXT I:CLS 3:NEXT CAN
190 GOTO 390
200 '
210 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,22:
DUMMY=USR(0)
220 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,2
2:DUMMY=USR(0)
230 POKE &HBFFD,CAN+20:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,
26:DUMMY=USR(0)
240 POKE &HBFFD,CAN+21:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,
26:DUMMY=USR(0)
250 RETURN
260 '
270 POKE &HBFFD,CAN:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,22:
DUMMY=USR(0)
280 POKE &HBFFD,CAN+1:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,2
2:DUMMY=USR(0)
290 POKE &HBFFD,CAN+2:POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFF,2
6:DUMMY=USR(0)
300 POKE &HBFFD,CAN+3:POKE &HBFFE,44:POKE &HBFFF,2
6:DUMMY=USR(0)
310 RETURN
320 ' DATA
330 DATA MAP NO OJISAN,OTAKU,GEROK,B-ROK,ROKFACE,N
OGROK,DEGROK,T-ROK
340 DATA BRAIN of KENJYA,BLUE ROCKFACE
350 DATA PAGPAG,KISHIBE,MAMETA,TUBUTA,LIZARD,OMITO
N,KOMBO-HOBGOB,B-MIN,FIRE
360 DATA EHEHEHE,MINTA,YAMALOG NO KUMA,ONAJIMI POG
EMUTA,KASA,BRAIN,KAPPOOON
370 DATA BERORON,MIN-ROKFACE
380 DATA LINLIN,RANRAN,KEIBI IN,ZAKO 78cm
390 CLS 3:LOCATE 35,12:PRINT "THE END":FOR I=0 TO
5000:NEXT I
400 LOCATE 25,12:PRINT "COPYRIGHT 1987 E.FUKAMI an
d Login"
410 LOCATE 25,13:PRINT "IF YOU WANT TO REPLAY,PLEA
SE START ( FMAKE )."
420 GOTO 420
```

●リスト8 "DEMOA"

```
10 ' DEMO A
20 '
100 BLOAD"demo1.E":BLOAD"PUT32*16"
110 DEF USR=&HBF00:CONSOLE 0,25:CLS 3:COLOR=(3,6):
COLOR=(6,0):COLOR=(2,0):COLOR=(1,0)
120 FOR I=0 TO 11:POKE &HBFFF,I*4:FOR Q=0 TO 19:PO
KE &HBFFE,Q*4:READ A:POKE &HBFFD,A:DUMMY=USR(A):NE
XT Q:NEXT I
1000 ' DATA
1010 DATA 8,10,1,6,2,6,2,3,2,3,2,8,15,14,14,14,14,
14,14,13
1020 DATA 0,10,2,5,2,0,5,4,0,0,5,4,20,15,14,14,14,
14,13,12
1030 DATA 5,2,0,3,4,0,3,1,6,4,3,9,20,15,14,14,14,1
3,12,12
1040 DATA 9,5,4,5,2,5,4,3,4,3,4,20,20,20,14,14,13,
12,12,12
1050 DATA 3,1,1,1,4,10,2,0,3,4,20,20,21,20,20,20,1
2,12,12,12
1060 DATA 5,6,1,1,1,2,5,6,4,20,20,20,20,20,20,20,1
2,12,11,11
1070 DATA 3,4,3,1,2,7,3,4,20,21,20,20,20,20,21,20,
12,11,20,20
1080 DATA 7,3,4,28,0,8,7,20,20,20,20,20,20,20,20,2
0,11,20,21,20
1090 DATA 3,4,3,1,4,0,20,20,20,20,20,20,20,21,20,2
0,20,20,20,20
1100 DATA 5,2,5,1,1,4,20,20,20,20,20,20,20,20,20,2
0,20,20,20,20
1110 DATA 3,4,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20
1120 DATA 5,2,34,34,34,34,35,35,35,35,34,34,34,34,
34,34,34,34,34,34
2000 '
2010 POKE &HBFFF,40
2020 FOR I=76 TO 36 STEP -2
2030 POKE &HBFFE,I:POKE &HBFFD,38:DUMMY=USR(A):LIN
E (64,160)-(640,175),0,BF
2040 POKE &HBFFE,I-1:POKE &HBFFD,39:DUMMY=USR(A):L
INE (64,160)-(640,175),0,BF
2050 NEXT I
2060 POKE &HBFFE,34:POKE &HBFFD,18:DUMMY=USR(A):FO
R I=0 TO 1000:NEXT I
2070 COLOR=(2,1):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
2080 COLOR=(6,1):COLOR=(1,1):FOR I=0 TO 1000:NEXT
I
2090 COLOR=(2,2):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
2100 COLOR=(6,4):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
2110 LINE (96,112)-(128,128),0,BF:POKE &HBFFF,28:P
OKE &HBFFE,12:POKE &HBFFD,29
2120 DUMMY=USR(A):FOR I=0 TO 2000:NEXT I:LINE (192
,160)-(320,199),0,BF:LINE (64,160)-(640,175),0,BF
2130 POKE &HBFFF,44:POKE &HBFFE,34:POKE &HBFFD,18:
DUMMY=USR(A):FOR I=0 TO 10:ROLL 20:NEXT I:COLOR=(6
,6)
2140 POKE &HBFFF,0:POKE &HBFFE,36:POKE &HBFFD,16:D
UMMY=USR(A)
2150 POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFD,17:DUMMY=USR(A)
2160 POKE &HBFFF,4:POKE &HBFFD,37:DUMMY=USR(A)
2170 POKE &HBFFE,36:POKE &HBFFD,36:DUMMY=USR(A)
2180 FOR I=0 TO 40:ROLL -5:NEXT I
2200 COLOR=(3,3)
4220 CLS 3:SCREEN 0,2
4230 DEF USR=&HBF00:POKE &HBFFD,0
4240 FOR I=0 TO 19:FOR Q=0 TO 11:POKE &HBFFD,21:PO
KE &HBFFE,I+I+I+I:POKE &HBFFF,Q+Q+Q+Q:DUMMY=USR(0)
:NEXT Q:NEXT I:CLS
5000 RUN"ROCK.SUB"
```

●リスト9 "DEMOB"

```
10 ' DEMO B
20 '
30 BLOAD"demo1.E":BLOAD"PUT32*16"
40 DEF USR=&HBF00:CONSOLE 0,25:CLS 3:COLOR=(6,0):C
OLOR=(2,0):COLOR=(1,0)
50 FOR I=0 TO 11:POKE &HBFFF,I*4:FOR Q=0 TO 19:POK
E &HBFFE,Q*4:READ A:POKE &HBFFD,A:DUMMY=USR(A):NEX
T Q:NEXT I
60 ' DATA
70 DATA 22,22,22,22,22,22,23,24,23,24,22,20,3,1,1,
6,2,3,2,3
80 DATA 22,22,22,23,24,23,27,27,27,27,24,22,5,1,2,
0,5,4,5,4
90 DATA 22,22,23,27,27,27,27,27,27,27,27,24,22,3,4
,5,2,3,1,2
100 DATA 22,23,27,27,27,27,26,25,27,27,27,26,20,5,
2,3,4,0,3,6
110 DATA 22,25,27,27,27,26,28,28,25,27,27,24,22,20
,0,5,1,4,5,6
120 DATA 22,22,25,27,27,24,28,28,23,27,27,27,24,22
,5,2,8,10,6,4
130 DATA 22,22,23,27,27,27,24,23,27,27,26,25,26,22
,20,5,6,2,7,3
140 DATA 22,23,27,27,27,26,25,27,27,26,22,22,22,20
,20,20,1,7,10,4
150 DATA 22,25,26,25,26,22,22,25,26,22,22,22,20,20
,20,20,5,1,1,2
160 DATA 22,22,22,22,22,20,20,22,20,20,22,20,20,20
,20,15,13,3,1,4
170 DATA 22,22,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,35,35,12,5,1,2
180 DATA 22,34,33,34,33,34,33,34,33,34,33,34,33,34
,33,35,11,20,20,0
190 POKE &HBFFF,40
200 FOR I=48 TO 36 STEP -2
210 POKE &HBFFE,I:POKE &HBFFD,38:DUMMY=USR(A):LINE
 (64,160)-(448,175),0,BF
220 POKE &HBFFE,I-1:POKE &HBFFD,39:DUMMY=USR(A):LI
NE (64,160)-(448,175),0,BF
230 NEXT I
240 POKE &HBFFE,34:POKE &HBFFD,18:DUMMY=USR(A):FOR
 I=0 TO 1000:NEXT I
250 COLOR=(2,1):COLOR=(3,6):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
260 COLOR=(6,1):COLOR=(1,1):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
270 COLOR=(2,2):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
280 COLOR=(6,6):FOR I=0 TO 1000:NEXT I
290 LINE (224,80)-(288,112),0,BF
300 POKE &HBFFF,20:POKE &HBFFE,28:POKE &HBFFD,30:D
UMMY=USR(A)
310 POKE &HBFFE,32:POKE &HBFFD,31:DUMMY=USR(A)
320 POKE &HBFFE,24:POKE &HBFFD,32:DUMMY=USR(A)
330 POKE &HBFFE,28:POKE &HBFFD,29:DUMMY=USR(A):FOR
 I=0 TO 2000:NEXT I
340 LINE (192,160)-(448,199),0,BF:LINE (64,160)-(4
48,175),0,BF
350 POKE &HBFFF,44:POKE &HBFFE,34:POKE &HBFFD,18:D
UMMY=USR(A):FOR I=0 TO 10:ROLL 20:NEXT I
360 POKE &HBFFF,0:POKE &HBFFE,36:POKE &HBFFD,16:DU
MMY=USR(A)
370 POKE &HBFFE,40:POKE &HBFFD,17:DUMMY=USR(A)
380 POKE &HBFFF,4:POKE &HBFFD,37:DUMMY=USR(A)
390 POKE &HBFFE,36:POKE &HBFFD,36:DUMMY=USR(A)
400 FOR I=0 TO 40:ROLL -5:NEXT I
410 RUN"ROVAN1.SUB"
```

●リスト10 "PUT32*.16"

```
BF00  3A FD BF 21 00 C3 11 C0  6A
BF08  00 FE 28 D0 FE 00 28 04  E7
BF10  19 3D 18 F8 E5 21 00 C0  FB
BF18  11 40 01 3A FF BF FE 2F  4E
BF20  D0 FE 00 28 04 19 3D 18  47
BF28  F8 3A FE BF FE 4D D0 5F  50
BF30  16 00 19 D1 F3 06 10 C5  BD
BF38  06 04 1A D3 5C 4E A9 77  B8
BF40  D3 5F 13 1A D3 5D 4E A9  85
BF48  77 D3 5F 13 1A D3 5E 4E  5C
BF50  A9 77 D3 5F 13 23 10 E2  89
BF58  D5 11 4C 00 19 D1 C1 10  04
BF60  D6 FB C9 00 00 00 00 00  B9
BF68  00 00 00 00 00 00 00 00  27 AA
```

●リスト11 "ROVAN1.E"

```
C2F0  00 00 00 07 00 38 00 3F  30
C2F8  01 C0 01 C7 01 F8 01 FF  3C 00
C300  FF FF FF FF FF FF FF FF  BB
C308  FF FE FE FE F5 F0 F5 55  F3
C310  00 55 55 00 55 55 00 54  7B
C318  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  6D
C320  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  9E
C328  00 55 55 00 55 55 00 54  93
C330  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  85
C338  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  B6
C340  00 55 55 00 55 55 00 54  AB
C348  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  9D
C350  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  CE
C358  00 55 55 00 55 55 00 54  C3
C360  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  B5
C368  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  E6
C370  00 55 55 00 55 55 00 54  DB
C378  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  CD
C380  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  FE
C388  00 55 55 00 55 55 00 54  F3
C390  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  E5
C398  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  16
C3A0  00 55 55 00 55 55 00 54  0B
C3A8  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  FD
C3B0  AA AE 00 A0 55 00 00 55  15
C3B8  00 00 55 00 00 55 00 00  25
C3C0  FF FF FF FF FF FF FF FF  7B
C3C8  FF FE FE FE FF FF FF FF  80
C3D0  FF FF FF FF FF F5 F0 F4  67
C3D8  FF FF FF FF FF FF FF FF  93
C3E0  FF FE C0 E0 FD FC FD 55  8B
C3E8  00 55 55 00 55 7D 00 40  67
C3F0  FE FC FE AA 00 AA AA 00  A9
C3F8  AA BE 00 80 FD FC FD 7F  18 14
C400  3F 7F F9 F8 F9 7D 00 40  29
C408  FE FC FE BA 30 BA A2 00  0A
C410  A2 BE 00 80 FD FC FD 75  1F
C418  30 75 51 00 51 7D 00 40  E0
C420  FE FC FE BA 30 BA A2 00  22
C428  A2 BE 00 80 FD FC FD 75  37
C430  30 75 51 00 51 7D 00 40  F8
C438  FE FC FE 80 00 80 02 00  F6
C440  02 BE 00 80 FD FC FD 55  8F
C448  00 55 55 00 55 7D 00 40  C8
C450  FE FC FE AA 00 AA AA 00  0A
C458  AA BE 00 80 F7 F0 F4 FF  DE
C460  00 00 FF 00 00 DD 00 00  00
C468  EF C0 E0 FF 00 00 FF 00  B9
C470  00 EE 00 00 55 00 00 55  CC
C478  00 00 55 00 00 55 00 00  E6
C480  AA 00 AA AA 00 AA AA 00  96
C488  AA AA 00 AA 5F 0F 5F FF  16
C490  FF FF FF FF FF FD FC FD  45
C498  BF 3F BF FF FF FF FF FF  14
C4A0  FF F2 F0 F2 7E 3F 7E 00  72
C4A8  FF 00 00 FF 00 01 C0 01  2C
C4B0  BC 3F BC 00 FF 00 00 FD  27
C4B8  00 02 C0 02 7C 3F 7C 00  77
C4C0  3C 00 00 0D 00 01 C0 01  8F
C4C8  BC 3F BC 00 FD 00 00 D1  11
C4D0  00 02 C0 02 7C 3F 7C 00  8F
C4D8  FF 00 00 DF 00 01 C0 01  3C
C4E0  BC 3F BC 00 FC 00 00 DF  36
C4E8  00 02 C0 02 7C 3F 7C 00  A7
C4F0  FD 00 00 1D 00 01 C0 01  90
C4F8  BC 3F BC 00 FF 00 00 FD  6F AB
C500  00 02 C0 02 7C 3F 7C 00  C0
C508  00 00 00 01 00 01 C0 01  90
C510  BC 3F BC 00 FF 00 00 FF  8A
C518  00 02 80 02 70 30 70 00  71
C520  00 00 00 00 00 01 00 01  E7
C528  80 00 80 00 00 00 00 00  ED
C530  00 02 00 02 55 00 55 55  F8
C538  00 55 55 00 55 55 00 55  A6
C540  00 07 00 2A 00 2A A9 01  0A
C548  A9 CA C0 CA 00 00 00 05  0F
C550  F0 05 54 00 54 E4 E0 E4  5A
C558  00 00 00 00 1E 00 AA 00  E5
C560  AA 72 72 72 00 00 00 00  25
C568  03 00 15 C0 15 3E 3E 3E  D4
C570  07 80 07 00 00 00 02 78  3D
C578  02 FE FE FE 18 E0 18 10  59
C580  00 10 00 0E 00 0E 0E 0E  8D
C588  03 78 83 FC 00 E0 00 03  2A
C590  00 28 80 28 00 1F 40 FB  7F
C598  00 03 80 00 80 05 F0 05  5A
C5A0  80 01 9C 3F C0 3C E0 00  9D
C5A8  00 06 1C 06 50 00 56 07  42
C5B0  F8 00 F8 00 38 01 0C 01  AB
C5B8  AA 00 AA 01 1E 61 FE 00  4F
C5C0  C0 02 04 02 55 00 55 40  37
C5C8  07 58 FF 80 87 85 00 85  FC
C5D0  AA 00 AA A8 03 A8 3F C0  3B
C5D8  38 EA 00 0A 55 00 55 55  C8
C5E0  00 55 5F 00 45 F5 00 75  08
C5E8  AA 00 AA AA 00 AA AA 00  FF
C5F0  AA AA 00 AA 55 00 55 55  B2
C5F8  00 55 55 00 55 55 00 55  66 42
C600  FF FF FF FF FF F7 FF FF  BE
C608  FF FE FE FE F5 F0 F5 55  F6
C610  00 55 55 00 55 55 00 54  7E
C618  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  70
C620  AA AA 00 A8 D7 C0 D4 FF  4C
C628  41 71 7D 04 45 55 00 54  0F
C630  EA C0 E8 79 41 71 A6 04  5D
C638  86 AA 00 A8 D6 C0 D4 79  B9
C640  41 71 65 04 45 55 00 54  0F
C648  EA C0 E8 79 41 71 04 04  D3
C650  04 AA 80 A8 D7 C3 D7 FF  5C
C658  CF FF 7D 3D 7D 55 00 54  CC
C660  EA C0 EA AA 00 AA 00 00  0E
C668  00 AA 80 A8 DF C0 DF F5  73
C670  01 95 55 55 55 55 00 54  74
C678  EF C0 EF EA 00 AA 00 00  70
C680  00 AA 80 A8 DF C0 DF F5  8B
C688  01 95 55 55 55 55 00 54  8C
C690  EF C0 EF EA 00 AA 00 00  88
C698  00 AA 80 A8 DF C0 D0 D5  74
C6A0  01 15 55 55 55 55 00 54  24
C6A8  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  00
C6B0  AA AE 00 A0 55 00 00 55  18
C6B8  00 00 55 00 00 55 00 00  28
C6C0  FF FF FF FF FF FF FF FF  7E
C6C8  FF FE FE FE F5 F0 F5 55  B6
C6D0  00 55 55 00 55 55 00 54  3E
C6D8  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  30
C6E0  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  61
C6E8  00 55 55 00 55 55 00 54  56
C6F0  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  48
C6F8  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  79 D3
C700  00 55 55 00 55 55 00 54  6F
C708  FC FE C0 BC 3E 80 BC 3E  FD
C710  80 BC 3E 80 7E 7F 20 7E  6C
C718  7F 20 7E 7F 20 7E 7F 20  B8
C720  E7 FF 00 E7 FF 00 E7 FF  99
C728  00 E7 FF 00 D7 E3 14 D7  7A
C730  E3 14 D7 E3 14 D7 E3 14  8A
C738  C0 C0 C0 82 00 82 80 00  C3
C740  80 82 00 80 D1 C0 D1 51  3C
C748  00 51 51 00 51 51 00 50  A3
C750  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  A9
C758  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 55  DA
C760  00 55 55 00 55 55 00 54  CF
C768  EA C0 EA AA 00 AA AA 00  C1
C770  AA AE 00 A0 55 00 00 55  D9
C778  00 00 55 00 00 55 00 00  E9
C780  FF FF FF FF FF FF FF FF  3F
C788  FF FE FE FE FF FF FF FF  44
C790  FF FF FF FF FF F5 F0 F4  2B
C798  FF FF FF FF FF FF FF FF  57
C7A0  FF FE C0 E0 FD FC FD 55  4F
C7A8  00 55 55 00 55 7D 00 40  2B
C7B0  FE FC FE 00 00 00 01 01  71
C7B8  01 BE 00 80 FD FC FD 3F  F3
C7C0  00 00 FF 03 03 7D 00 40  49
C7C8  FE FC FE 3C 03 00 1F C3  A8
C7D0  03 BE 00 80 FD FC FD 32  00
C7D8  0F 02 07 F3 03 7D 00 40  6A
C7E0  FE FC FE 30 0F 00 07 F3  D8
C7E8  03 BE 00 80 FD FC FD 30  16
C7F0  03 00 07 C3 03 7D 00 40  44
C7F8  FE FC FE 3C 00 00 1F 03  15 C9
C800  03 BE 00 80 FD FC FD 3F  3E
C808  00 00 FF 03 03 7D 00 40  92
C810  FE FC FE 3B 10 05 AF 57  26
C818  43 BE 00 80 F7 F0 F4 3B  77
C820  10 05 AF 57 43 DD 00 00  23
C828  EE C0 E0 3F 00 00 FF 03  BF
C830  03 EE 80 80 54 00 00 15  52
C838  00 00 57 03 03 55 40 40  32
C840  3F 00 00 FF 00 00 FF 00  45
C848  00 FF 00 00 FA 00 0F AA  C2
C850  00 FF 6A 40 7F A8 00 FC  E4
C858  D5 00 3F 54 00 FE 55 00  DB
C860  7F 54 00 FC E0 0A 35 2A  40
C868  82 7E AA 00 FF A8 00 FC  7D
C870  D5 0A 35 54 80 7E 55 00  F3
C878  7E 54 00 AC E0 0A 35 2A  07
C880  80 7F 2B 00 3E F8 00 AC  54
C888  D5 00 3F 55 00 FF 35 20  0D
C890  BE 54 00 AC EA 00 3F AA  E9
C898  00 FF 2A 00 3F A8 00 FC  6C
C8A0  D4 00 3E 04 00 AE 55 00  81
C8A8  7F 54 00 FC EA 00 3F AA  12
C8B0  02 FE A8 07 F8 28 C0 3C  43
C8B8  D5 00 3F 54 00 FE 56 0F  4B
C8C0  76 14 E0 1C EA 00 3F AA  E1
C8C8  00 FF 20 0F 30 08 E0 1C  F2
C8D0  D5 00 3F 55 00 FF 30 27  57
C8D8  B8 14 C0 3C EA 00 3F AA  3B
C8E0  00 FF 2A 00 3F A8 00 FC  B4
C8E8  D5 00 3F 55 01 FF 55 00  6E
C8F0  7F 50 00 F0 00 00 00 00  77
C8F8  00 00 00 00 00 00 00 00  C0 65
C900  03 03 03 80 80 80 00 00  52
C908  00 00 E0 00 1F 1F 1F 80  8E
C910  80 80 00 0F 00 00 00 00  E8
C918  07 07 07 80 80 80 00 78  EE
C920  00 00 00 00 1C 1C 1C 80  BD
C928  83 80 00 C0 00 00 00 00  B4
C930  38 38 38 00 1E 00 00 00  BF
C938  00 E0 01 E0 70 70 70 00  12
C940  70 00 08 00 08 18 07 18  C0
C948  00 01 00 00 C0 00 3F 00  11
C950  07 C0 1E C1 00 0F 00 01  CF
C958  00 01 DF 00 C0 00 F8 03  BC
C960  20 38 20 07 00 00 FC 03  A7
C968  3C 01 81 3F 00 30 00 1F  7D
C970  00 1C E0 1F 00 01 01 7F  D5
C978  00 60 00 7F 00 03 80 78  1B
C980  87 01 01 FF 01 60 01 FF  32
C988  01 E1 00 E0 1F 01 01 FF  33
C990  07 60 00 FC 03 1C 00 C0  9B
C998  3F 06 06 FE 1F 60 1C FC  41
C9A0  03 00 00 80 7F 1D 18 FD  9D
C9A8  9F 20 83 FC 03 F0 03 83  28
C9B0  7F EA E0 EA 57 00 50 FC  4F
C9B8  01 0C 7D FC 7D 55 00 55  2E
C9C0  FF FF FF FF FF FF FF FF  81
C9C8  FF FE FE FE FF FF FF FF  86
C9D0  FF FF FF FF FF F5 F0 F4  6D
C9D8  FF FF FF FF FF FF FF FF  99
C9E0  FF FE C0 E0 FD FC FD 55  91
C9E8  00 55 55 00 55 7D 00 40  6D
C9F0  FE FC FE FF 00 FF FF 00  AE
C9F8  FE BE 00 80 FD FC FD FF  F2 F6
CA00  78 FF FF 00 FF 7D 00 40  FC
CA08  FE FC FE FF 60 FF FF 00  27
CA10  FE BE 00 80 FD FC FD FF  0B
CA18  40 FF FF 00 FF 7D 00 40  DC
CA20  FE FC FE FF 00 FF FF 00  DF
CA28  FE BE 00 80 FD FC FD FF  23
CA30  00 FF FF 00 FF 7D 00 40  B4
CA38  FE FC FE FF 00 FF FF 00  F7
CA40  FE BE 00 80 FD FC FD 3F  7B
CA48  00 00 FF 01 01 7D 00 40  D0
CA50  FE FC FE 3B 10 05 AF 55  66
CA58  43 BE 00 80 F7 F0 F4 3B  B9
CA60  10 05 AF 55 43 DD 00 00  63
CA68  EE C0 E0 3F 00 00 FF 01  FF
CA70  03 EE 80 80 54 00 00 15  94
CA78  00 00 55 00 01 55 40 40  6D
CA80  FF FF FF FF FF FF FF FF  42
CA88  FF FE FE FE F5 F0 F5 78  9D
CA90  3F 78 0D F0 01 55 00 54  B8
CA98  EA C0 EA B0 3F B0 3E F0  C3
CAA0  32 AA 00 A8 D5 C0 D5 70  C8
CAA8  3F 70 6D E0 61 55 00 54  78
CAB0  EA C0 EA BF 20 A0 FE 00  8B
CAB8  02 AA 00 A8 D0 C0 D0 D5  0B
CAC0  80 D5 54 00 57 15 10 F4  A3
CAC8  EF CF EF AA 80 AA AB 03  C1
CAD0  AB FA F0 F8 D5 C0 D5 43  D4
CAD8  3E 43 7D 04 05 55 00 54  52
CAE0  EA C0 EA BE 3E BE FE 7C  72
CAE8  FE AA 00 A8 D0 CF DF D5  55
CAF0  80 D5 57 03 54 F5 F0 14  B6
CAF8  EF CF EF AA 80 AA AB 03  F1 EC
CB00  AB FA F0 F8 D5 C0 D5 7F  41
CB08  3F 7F FD F8 F9 55 00 54  28
CB10  EA C0 EA BF 38 B8 FE 00  1C
CB18  02 AA 00 A8 D5 C0 D5 7F  20
CB20  30 70 F9 18 19 55 00 54  5E
CB28  EA C0 EA BF 30 B0 F6 30  4C
CB30  32 AE 00 A8 55 00 00 55  2D
CB38  00 00 55 00 00 55 00 00  AD
CB40  FF FF FF FF FF FF FF FF  03
CB48  FF FE FE FE F5 F0 F5 55  3B
CB50  00 55 55 00 55 55 00 54  C3
CB58  EA C0 EA AB 00 AA AA 00  B6
CB60  AA AA 00 A8 D5 C0 D5 57  E8
CB68  00 54 D5 80 D5 55 00 54  5A
CB70  EA C0 EA FA 50 FA 6C 40  BF
CB78  68 6A 40 68 D5 C0 D5 DF  06
CB80  08 0C 2B 03 03 D5 80 D4  B9
CB88  EA C0 EA C0 00 80 06 04  31
```

```
CB90  06 AA 00 A8 D5 C0 D5 C0  DD
CB98  00 40 00 00 00 D5 80 D4  CC
CBA0  EB C0 EA 40 00 00 00 00  40
CBA8  00 5A 50 58 D7 C0 D4 C0  A0
CBB0  C0 C0 00 00 00 F5 80 D4  44
CBB8  EA C0 EA C0 00 80 01 01  59
CBC0  01 EA C0 E8 D7 C0 D5 68  F2
CBC8  28 28 03 02 03 B5 20 34  F4
CBD0  ED C4 EC ED 41 69 55 55  79
CBD8  55 EA 00 A8 D5 C0 D5 57  4B
CBE0  02 57 5E 08 5C D5 80 D4  EF
CBE8  EA C0 EA AA 00 AA AB 00  46
CBF0  AA AE 00 A0 55 00 00 55  5D
CBF8  00 00 55 00 00 55 00 00  6D C0
CC00  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  C9
CC08  00 FF 00 00 80 00 08 80  DB
CC10  00 00 80 00 00 80 00 41  1D
CC18  80 00 00 80 00 00 80 00  64
CC20  22 80 00 00 80 00 00 80  8E
CC28  00 14 80 00 00 80 00 00  08
CC30  80 00 49 00 00 00 80 80  C5
CC38  80 00 00 00 80 00 00 80  84
CC40  00 14 80 00 00 80 00 00  20
CC48  80 00 00 80 00 00 80 00  94
CC50  22 80 00 00 80 00 08 80  C6
CC58  00 00 80 00 00 80 00 41  65
CC60  F7 00 00 FF 00 00 FF 00  21
CC68  00 F7 00 00 80 00 1C 80  47
CC70  00 00 00 00 00 80 00 55  11
CC78  80 00 08 80 00 06 00 00  52
CC80  60 80 00 2A 80 00 00 80  56
CC88  00 00 00 00 00 80 00 00  D4
CC90  80 00 7F 80 00 18 00 00  F3
CC98  18 80 00 00 80 00 00 80  FC
CCA0  00 04 00 00 20 80 00 00  10
CCA8  80 00 08 80 00 03 00 00  7F
CCB0  C0 80 00 00 80 00 1C 80  D8
CCB8  00 00 00 00 00 FF 00 00  83
CCC0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  89
CCC8  00 FF 00 00 80 00 00 80  93
CCD0  00 00 80 00 00 FF 00 00  1B
CCD8  80 00 00 80 00 00 80 00  24
CCE0  00 62 00 00 80 00 08 80  16
CCE8  00 08 80 00 08 62 00 08  AE
CCF0  00 00 1C 80 80 94 00 00  6C
CCF8  14 22 20 20 80 00 08 80  42 7E
CD00  00 08 80 00 08 62 00 00  BF
CD08  80 00 00 80 00 00 80 00  55
CD10  00 62 00 00 80 00 00 80  3F
CD18  00 00 80 00 00 E2 00 00  47
CD20  FF 08 08 F7 00 00 FF 00  F2
CD28  00 E2 00 00 80 00 08 80  DF
CD30  00 08 80 00 00 E2 00 00  67
CD38  80 00 14 80 00 08 80 00  A1
CD40  00 E2 00 00 80 00 22 80  11
CD48  00 08 80 00 0C FE 00 1C  C3
CD50  80 00 41 80 00 77 80 80  D5
CD58  A1 FE 00 1C 80 00 22 80  02
CD60  00 08 80 00 0C FE 00 1C  DB
CD68  80 00 14 80 00 08 80 00  D1
CD70  00 FE 00 1C 80 00 08 80  5F
CD78  00 08 80 00 00 E2 00 00  AF
CD80  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  4A
CD88  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  52
CD90  00 07 7F 80 7E FF 00 00  E0
CD98  F8 00 00 78 00 00 00 80  55
CDA0  00 38 00 00 38 00 00 1F  FC
CDA8  00 07 FF 00 FF F8 00 C0  32
CDB0  1C 00 00 18 01 00 00 F2  A4
CDB8  20 39 00 00 1F 00 00 1F  1C
CDC0  00 07 65 9E 65 F9 00 C0  B5
CDC8  1F 00 00 18 00 00 04 9E  6E
CDD0  00 39 00 00 1F 00 00 0F  04
CDD8  00 07 69 96 69 F9 00 C0  CD
CDE0  3F 00 00 0C 01 00 00 F2  EB
CDE8  20 39 00 00 3F 00 00 0F  5C
CDF0  00 01 FF 00 FF F9 00 C0  75
CDF8  3F 00 00 87 00 00 FE 00  89 B0
CE00  00 39 00 00 3F 00 00 07  4D
CE08  00 00 FF 00 00 F9 00 C0  8E
CE10  7E 00 00 07 00 00 FF 00  62
CE18  00 39 00 00 7E 00 00 03  A0
CE20  00 00 FF 00 3F F9 00 C0  E5
CE28  7C 00 00 23 00 00 80 00  15
CE30  00 39 00 00 78 00 00 E1  90
CE38  00 00 00 00 00 39 00 00  3F
CE40  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  0B
CE48  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  13
CE50  00 00 FF 00 00 FF 00 00  1C
CE58  00 00 00 00 00 00 1F 00  45
CE60  00 CB 00 00 00 00 00 00  F9
CE68  00 00 10 00 00 0B 00 00  51
CE70  FF 00 00 FF 00 00 10 00  4C
CE78  00 1B 00 00 00 00 00 03  64
CE80  00 00 10 00 00 1B 00 00  79
CE88  00 00 00 2B 00 00 10 00  91
CE90  00 3B 00 00 00 00 00 2B  C4
CE98  00 00 10 00 00 7B 40 00  31
CEA0  00 00 00 2B 00 00 10 00  A9
CEA8  00 7B 00 00 00 00 00 3B  2C
CEB0  10 00 11 01 00 FB 00 00  9B
CEB8  00 00 00 3B 00 00 11 00  D2
CEC0  00 FB 00 00 00 00 00 03  8C
```

```
CEC8  00 00 17 04 00 FB 00 00  AC
CED0  00 00 00 03 00 00 17 00  B8
CED8  00 FB 00 00 00 00 00 03  A4
CEE0  00 00 1F 08 00 FB 00 00  D0
CEE8  00 00 00 03 00 00 1F 00  D8
CEF0  00 FB 00 00 00 00 00 03  BC
CEF8  00 00 00 00 00 03 00 00  C9 E1
CF00  F7 00 00 80 00 3D 1F 00  A2
CF08  E0 81 01 7E 80 00 5B 00  92
CF10  00 BD 10 00 EF 80 00 6B  86
CF18  80 00 5B 00 00 BD 10 00  8F
CF20  EF 80 00 69 80 00 5B 00  A2
CF28  00 BD 10 00 ED 80 80 EF  A0
CF30  80 00 5B 00 00 BD 10 00  A7
CF38  EF 80 00 61 80 00 5B 00  B2
CF40  00 BD 1F 04 E4 80 00 7F  D2
CF48  80 00 5B 00 00 BD 03 00  B2
CF50  F0 80 00 7F 80 00 5B 00  E9
CF58  00 BD 3F 00 C0 FE 00 01  E2
CF60  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  2C
CF68  00 FF 00 00 DF 20 00 FF  34
CF70  00 00 FF 00 00 FF 00 00  3D
CF78  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  44
CF80  00 FF 00 00 C0 00 00 00  0E
CF88  00 00 00 00 00 00 00 00  57
CF90  C0 00 10 00 00 00 00 00  2F
CF98  00 00 00 00 C0 00 00 00  27
CFA0  00 00 00 00 00 00 00 00  6F
CFA8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  74
CFB0  00 FF 00 00 80 00 00 00  FE
CFB8  00 00 00 00 00 00 00 00  87
CFC0  80 00 00 FF 08 08 FF 08  25
CFC8  08 E2 00 00 80 00 00 00  01
CFD0  00 00 80 00 08 E2 00 00  09
CFD8  80 00 00 00 00 00 80 00  A7
CFE0  00 E0 00 00 80 00 00 00  0F
CFE8  00 00 80 00 08 E3 00 00  22
CFF0  C0 00 00 00 00 00 80 00  FF
CFF8  00 E3 00 00 C0 00 00 00  6A 47
D000  00 00 80 00 08 E3 00 00  3B
D008  E0 00 00 00 00 00 80 00  38
D010  00 E3 00 00 F8 00 00 00  BB
D018  00 00 80 00 08 E3 00 00  53
D020  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  ED
D028  00 E2 00 00 FF 00 00 FF  D8
D030  00 00 FF 00 00 A2 40 40  21
D038  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  05
D040  00 E2 00 00 00 00 00 00  F2
D048  00 00 00 01 00 00 00 00  19
D050  00 00 00 00 00 00 00 01  21
D058  00 08 08 00 00 00 00 00  38
D060  00 00 00 01 00 00 00 00  31
D068  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  35
D070  00 E3 00 00 00 00 00 00  23
D078  00 00 00 00 00 63 00 00  AB
D080  79 00 00 E1 00 00 80 00  2A
D088  00 39 00 00 71 00 00 E0  E2
D090  00 00 F0 00 00 39 00 00  89
D098  E1 00 00 F0 00 00 FC 00  35
D0A0  00 79 00 00 C3 00 00 F0  9C
D0A8  00 00 7F 00 00 F9 00 00  F0
D0B0  C6 00 00 38 00 00 3E 01  BD
D0B8  00 79 80 00 8C 00 00 18  25
D0C0  00 00 0F 00 00 C1 00 00  60
D0C8  0C 00 00 0F 00 00 80 00  33
D0D0  00 58 00 00 78 00 00 00  70
D0D8  00 00 7F 00 00 18 00 00  3F
D0E0  78 00 00 01 00 00 FF 00  28
D0E8  00 F8 00 00 FF 00 00 F7  A6
D0F0  00 00 FF 00 00 FF 00 00  BE
D0F8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  C5 4F
D100  00 FF 00 00 00 40 00 00  10
D108  00 00 00 00 00 00 00 00  D9
D110  00 40 00 00 00 00 00 00  21
D118  00 00 00 00 00 40 00 00  29
D120  00 00 00 00 00 00 00 00  F1
D128  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  F6
D130  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  FE
D138  00 00 7E 01 00 3F C0 00  87
D140  00 00 00 03 00 00 1D 00  31
D148  00 FF 00 00 00 00 00 03  1B
D150  00 00 1D 00 00 8F 00 00  CD
D158  00 00 00 03 00 00 1F 00  4B
D160  00 8F 00 00 00 00 00 07  C7
D168  00 00 10 00 00 0F 00 00  58
D170  F7 00 00 FE 00 00 10 04  4A
D178  00 0F A0 00 F7 00 00 FE  ED
D180  00 00 10 0E 00 07 00 00  76
D188  02 00 00 80 00 00 10 05  F0
D190  00 07 80 00 02 00 00 80  6A
D198  00 00 10 04 00 07 00 00  84
D1A0  02 00 00 83 00 00 F0 05  EB
D1A8  00 07 80 00 FF 00 00 FF  FE
D1B0  00 00 F0 00 00 07 00 00  78
D1B8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  86
D1C0  00 F7 00 00 00 00 00 00  88
D1C8  00 00 00 00 00 03 00 00  9C
D1D0  00 00 00 00 00 03 00 00  A1
D1D8  00 03 00 08 00 00 00 00  B4
D1E0  00 00 00 00 00 03 00 00  B4
D1E8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  B6
D1F0  00 F7 00 00 F8 07 00 FC  B3
D1F8  00 00 00 00 00 07 00 00  D0 5A
```

```
D200  FE 01 7E FF 00 FF BE 41  4C
D208  BE FF 00 FF 80 1C 00 00  32
D210  63 00 00 1C 00 00 7F 00  E0
D218  80 22 00 00 77 00 00 1C  1F
D220  00 00 31 00 80 63 00 00  06
D228  77 00 00 22 00 00 34 00  C7
D230  80 63 00 00 7F 00 00 22  86
D238  00 00 3C 00 80 63 00 00  29
D240  6B 00 00 7F 00 00 34 00  30
D248  80 22 00 00 6B 00 00 63  8A
D250  00 00 31 00 80 1C 00 00  EF
D258  63 00 00 63 00 00 7F 00  6F
D260  80 00 00 00 00 00 00 00  B2
D268  00 00 00 00 A0 00 00 00  DA
D270  79 00 00 1C 00 00 79 00  50
D278  A0 00 00 00 33 00 00 22  3F
D280  00 00 33 00 A0 00 00 00  25
D288  3F 00 00 63 00 00 3F 00  3B
D290  A0 00 00 00 3C 00 00 63  A1
D298  00 00 3C 00 A0 00 00 00  46
D2A0  3E 00 00 63 00 00 3E 00  51
D2A8  A0 00 00 00 37 00 00 22  73
D2B0  00 00 37 00 A0 00 00 00  59
D2B8  7B 00 00 1C 00 00 7B 00  9C
D2C0  FF 00 FF FE 00 FC 01 00  8B
D2C8  00 E3 00 80 00 63 00 00  60
D2D0  1C 00 00 00 00 63 00 00  21
D2D8  00 6B 00 00 1C 00 00 38  69
D2E0  00 63 00 00 00 6B 00 00  80
D2E8  22 00 00 38 10 63 00 00  87
D2F0  00 6B 00 00 22 00 00 28  77
D2F8  00 63 00 00 00 6B 00 00  98 F7
D300  7F 00 00 00 00 63 00 00  B5
D308  00 77 00 00 63 00 00 00  B5
D310  00 63 00 00 00 63 00 00  A9
D318  63 00 00 00 00 63 00 00  B1
D320  00 00 00 00 00 00 00 00  F3
D328  00 63 00 00 00 1C 00 00  7A
D330  7C 00 00 7F 00 63 00 00  61
D338  00 22 00 00 32 00 00 31  90
D340  00 63 00 00 00 63 00 00  D9
D348  33 00 00 34 00 63 00 00  E5
D350  00 63 00 00 33 00 00 3C  F5
D358  00 63 00 00 00 63 00 00  F1
D360  33 00 08 3C 00 63 00 00  0D
D368  00 22 00 00 32 00 00 31  C0
D370  00 63 00 00 00 1C 00 00  C2
D378  7C 00 00 7F 00 63 00 00  A9
D380  00 00 00 00 00 00 00 01  54
D388  00 00 40 00 00 00 00 00  9B
D390  00 00 00 01 00 00 C0 00  24
D398  00 00 00 00 00 00 00 00  6B
D3A0  00 00 00 00 00 60 00 00  D3
D3A8  03 00 00 00 00 00 00 00  7E
D3B0  00 70 00 00 00 07 00 00  FA
D3B8  00 00 00 00 00 38 00 00  C3
D3C0  0E 00 00 00 00 00 00 00  A1
D3C8  00 1C 00 00 1C 00 00 00  D3
D3D0  00 00 00 00 00 0E 00 00  B1
D3D8  38 00 0E 00 00 00 00 00  F1
D3E0  00 07 00 00 70 00 0A 04  38
D3E8  04 3F 00 00 00 03 00 00  01
D3F0  E0 00 0A 00 00 3F 00 00  EC
D3F8  00 01 00 00 C0 00 0A 00  96 7B
D400  00 30 00 00 00 03 00 00  07
D408  E0 00 0A 00 00 30 00 00  F6
D410  00 07 00 00 70 00 0A 00  65
D418  00 32 00 00 00 0E 00 00  2C
D420  38 00 0A 00 00 32 00 00  68
D428  00 1C 00 00 1C 00 0A 00  3E
D430  00 33 01 00 00 38 00 00  70
D438  0E 00 0A 00 00 33 00 00  57
D440  00 05 00 00 00 00 30 00  49
D448  00 1F 00 00 00 07 00 00  42
D450  00 00 30 00 00 1F 00 00  73
D458  00 00 00 00 00 00 10 00  3C
D460  00 1F 00 00 00 00 00 00  53
D468  00 00 18 00 00 1F 00 00  73
D470  00 00 00 00 00 00 1C 00  60
D478  00 1F 00 00 00 00 00 00  6B
D480  00 00 0F 00 00 1F 00 00  82
D488  00 00 00 00 00 00 07 00  63
D490  00 FF 00 00 00 00 00 E0  43
D498  00 00 01 00 00 FF 00 00  6C
D4A0  F8 00 00 A0 40 40 00 00  8C
D4A8  00 1F 00 00 F8 00 00 A0  33
D4B0  00 00 00 00 00 1F 00 00  A3
D4B8  18 00 00 A0 00 00 00 00  44
D4C0  00 1F 00 00 18 00 00 A0  6B
D4C8  00 00 00 00 00 1F 00 00  BB
D4D0  98 00 00 A0 00 00 00 00  DC
D4D8  00 1F 00 00 98 00 00 A2  05
D4E0  00 00 A8 00 00 1F 00 00  7B
D4E8  98 00 00 A2 00 00 A8 00  9E
D4F0  00 1F 00 00 98 00 00 A2  1D
D4F8  00 00 A8 00 00 1F 00 00  93 D0
D500  A0 00 00 00 00 00 00 00  75
D508  00 00 00 00 A0 00 00 00  7D
D510  00 00 00 3E 00 00 1E 00  41
D518  A0 00 00 00 00 00 00 63  F0
D520  00 00 0C 00 A0 00 00 00  A1
D528  00 00 00 60 00 00 0C 00  69
D530  A0 00 00 00 00 00 00 3E  E3
```

```
D538  00 00 0C 00 A0 00 00 00  B9
D540  00 00 00 03 00 00 0C 00  24
D548  A0 00 00 00 00 00 00 63  20
D550  00 00 0C 00 B0 00 00 00  E1
D558  00 00 00 3E 00 00 1E 00  89
D560  B8 00 00 00 00 00 00 00  ED
D568  00 00 00 00 BC 00 00 00  F9
D570  00 00 00 00 00 00 00 00  45
D578  BE 00 00 00 00 00 00 00  0B
D580  00 00 00 00 9F 00 00 00  F4
D588  00 00 00 00 00 00 00 00  5D
D590  8F 00 00 00 FF 00 00 FF 00  F2
D598  00 FF 00 00 80 00 00 00  EC
D5A0  00 00 00 00 00 00 00 00  75
D5A8  FF 00 00 00 FF 00 00 FF 00  7A
D5B0  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  82
D5B8  00 00 FF 00 00 FF 00 00  8B
D5C0  00 00 00 00 00 00 00 00  95
D5C8  00 63 00 00 00 73 00 00  73
D5D0  63 00 00 1C 00 63 00 00  87
D5D8  00 73 00 00 63 00 00 1C  9F
D5E0  00 63 00 00 00 7B 00 00  93
D5E8  63 00 00 1C 00 63 00 00  9F
D5F0  00 6B 00 00 63 00 00 1C  AF
D5F8  00 63 00 00 00 6F 00 00  9F 66
D600  63 00 00 1C 00 63 00 00  B8
D608  00 67 00 00 63 00 00 00  A8
D610  00 63 00 00 00 67 00 00  B0
D618  3E 00 00 1C 00 63 00 00  AB
D620  00 00 00 00 00 00 00 00  F6
D628  00 63 00 00 00 00 00 00  61
D630  00 00 00 00 00 63 00 00  69
D638  00 00 00 00 00 00 00 00  0E
D640  00 63 00 00 00 00 00 00  79
D648  00 00 00 00 00 63 00 00  81
D650  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  23
D658  00 E3 00 00 00 00 00 00  11
D660  00 00 00 00 00 03 00 08  41
D668  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  3B
D670  00 E3 00 00 FF 00 00 FF  27
D678  00 00 FF 00 00 FF 00 00  4C
D680  00 70 00 00 07 00 0A 00  D7
D688  00 00 00 00 00 60 00 00  BE
D690  03 00 0A 00 00 00 00 00  73
D698  00 00 00 00 00 00 0B 00  79
D6A0  00 FF 00 00 00 00 55 00  CA
D6A8  00 55 08 00 40 00 00 00  1B
D6B0  00 00 2A 00 00 AA 0F 00  69
D6B8  80 FE 00 00 00 00 55 00  61
D6C0  00 55 00 00 40 02 00 00  2D
D6C8  00 00 2A 00 00 AA 00 00  72
D6D0  80 02 00 00 00 00 55 00  7D
D6D8  00 55 00 00 40 02 00 00  45
D6E0  00 00 2A 00 00 AA 00 00  8A
D6E8  80 02 00 00 00 00 55 00  95
D6F0  00 55 00 00 40 02 00 00  5D
D6F8  01 00 2A 40 00 2A 00 00  63 D6
D700  80 02 00 00 01 00 54 C0  6E
D708  80 15 00 00 40 02 00 00  B6
D710  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  E4
D718  00 C3 00 00 FF 00 00 FF  B0
D720  00 00 FF 00 00 FF 00 00  F5
D728  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  FC
D730  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  04
D738  00 00 FF 00 00 FF 00 00  0D
D740  00 00 00 A2 00 00 AA 00  63
D748  00 07 00 00 00 00 00 AB  D1
D750  00 00 FE 00 00 07 00 00  2C
D758  FF 00 00 A9 00 00 FE 00  D5
D760  00 0F 00 00 00 00 00 2F  75
D768  00 00 FE 00 00 07 00 00  44
D770  FF 00 00 E7 00 00 FE 00  2B
D778  00 07 00 00 80 00 00 00  D6
D780  00 00 FC 00 00 07 00 00  5A
D788  80 00 00 00 00 00 7C 00  5B
D790  00 07 00 00 80 00 00 F0  DE
D798  20 20 F8 00 00 07 00 00  AE
D7A0  80 00 00 93 00 00 F8 00  82
D7A8  00 07 00 00 80 00 00 B7  BD
D7B0  00 00 E0 00 00 07 00 00  6E
D7B8  FF 00 00 B7 00 00 E0 00  25
D7C0  00 07 00 00 00 00 00 B8  56
D7C8  00 00 00 00 00 07 00 00  A6
D7D0  FE 00 00 BF 00 00 80 00  E4
D7D8  00 07 00 00 FE 00 00 3F  F3
D7E0  00 00 FF 00 00 FF 00 00  B5
D7E8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  BC
D7F0  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  C4
D7F8  00 00 FF 00 00 FF 00 00  CD 31
D800  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  D5
D808  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  DD
D810  00 00 FF 00 00 FF 00 00  E6
D818  C0 3A 3A 00 40 40 40 00  E4
D820  40 41 00 40 C0 3C 3C 00  F1
D828  B3 B3 40 00 40 01 E0 E0  A7
D830  C0 38 38 00 00 00 40 28  A0
D838  68 01 40 40 C0 18 18 00  E9
D840  44 44 40 08 48 01 70 70  11
D848  C0 00 00 00 00 00 40 08  28
D850  48 01 60 60 C1 00 00 FF  F1
D858  00 00 FF 00 00 C1 20 20  30
D860  C1 10 10 81 00 81 80 00  9B
D868  80 41 04 04 C1 00 00 41  0B
D870  00 41 80 00 80 41 00 00  CA
D878  C1 10 10 21 00 21 80 00  F3
D880  80 C1 28 A8 EB 00 2A 11  8F
D888  00 11 81 00 81 EB 00 AA  08
D890  D5 00 14 09 00 09 87 00  EA
D898  87 D5 08 9C C1 00 00 07  38
D8A0  00 00 FF 00 00 C1 80 80  38
D8A8  C1 0C 0C FF 00 F8 FF 00  4F
D8B0  00 C1 14 94 C1 10 10 07  D9
D8B8  00 00 FF 00 00 41 08 08  E0
D8C0  C1 00 00 07 20 20 80 00  20
D8C8  00 43 00 00 C1 00 00 07  AB
D8D0  00 00 9C 00 00 C3 04 04  0F
D8D8  C1 14 14 07 50 50 94 00  D4
D8E0  08 83 10 10 C1 00 00 07  2B
D8E8  00 00 94 00 00 83 40 40  57
D8F0  C1 22 22 07 A8 A8 94 00  B8
D8F8  00 83 10 10 C1 00 00 07  3B F6
D900  00 00 9C 00 08 83 04 04  08
D908  C1 14 14 07 50 50 94 00  05
D910  14 83 20 20 C1 00 00 07  88
D918  00 00 FF 00 00 83 08 08  83
D920  C9 00 08 07 20 20 FF 00  10
D928  00 83 00 00 D5 00 14 00  6D
D930  00 00 38 00 38 03 04 04  84
D938  E3 00 22 01 00 01 C7 28  07
D940  EF 03 00 00 D5 00 14 0E  02
D948  01 0F 00 55 55 E3 08 E8  AE
D950  C9 00 08 01 00 01 C7 28  EB
D958  EF 03 00 00 C1 00 00 00  E4
D960  00 00 38 00 38 03 00 00  AC
D968  FF 08 00 FF 00 00 FF 00  46
D970  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  46
D978  00 00 FF 00 00 FF 00 00  4F
D980  00 00 00 3F 00 00 FF 00  97
D988  00 FF 00 00 00 00 00 FF  5F
D990  20 20 FF 00 00 FF 00 00  A7
D998  03 00 00 C0 FF C0 3F C0  F2
D9A0  00 FF 00 00 03 00 00 F0  6B
D9A8  8F 80 FF 00 00 FF 00 00  8E
D9B0  0F 00 00 E1 1E 00 FF 00  96
D9B8  00 FF 00 00 0F 00 00 C3  62
D9C0  3C 00 FF 00 00 FF 00 00  D3
D9C8  3F 00 00 87 78 00 E7 18  DE
D9D0  00 FF 00 00 3E 01 00 00  E7
D9D8  FF 00 0F F0 00 FF 00 00  AE
D9E0  3F 00 00 FF 00 00 FF 00  F6
D9E8  00 FF 00 00 3F 00 00 FB  FA
D9F0  00 00 FF 00 00 FF 00 00  C7
D9F8  0F 00 00 EC 00 00 3F 00  0B 0E
DA00  00 FB 00 00 30 00 00 F3  F8
DA08  00 00 3F 00 00 EC 00 00  0D
DA10  3C 00 00 03 02 02 CF 00  FC
DA18  00 F0 00 00 FF 20 20 8F  B0
DA20  00 00 C0 00 00 0F 00 00  C9
DA28  FF 40 40 CF 00 00 CF 04  23
DA30  04 FF 00 00 FF 00 00 FF  0B
DA38  00 00 FF 04 04 FF 00 00  18
DA40  00 00 00 00 00 00 00 00  1A
DA48  00 00 00 00 C0 00 00 00  E2
DA50  00 00 00 00 00 00 00 00  2A
DA58  CF 00 00 00 00 00 00 00  01
DA60  00 00 00 00 F3 02 02 8C  BD
DA68  00 00 00 00 00 00 00 00  42
DA70  F3 02 02 CF 00 00 00 00  10
DA78  00 00 00 00 F3 00 00 CF  14
DA80  08 08 00 00 00 00 00 00  6A
DA88  F3 00 00 CF 08 08 00 00  34
DA90  00 00 00 00 F3 00 00 CF  2C
DA98  00 00 30 00 00 00 00 00  A2
DAA0  F3 00 00 CF 00 00 30 00  6C
DAA8  00 00 00 00 C3 00 00 3C  81
DAB0  00 00 FC 20 20 00 00 00  C6
DAB8  33 00 00 30 00 00 FC 40  31
DAC0  40 00 00 00 F0 00 00 33  FD
DAC8  00 00 FC 00 00 00 00 00  9E
DAD0  F8 00 00 F3 00 00 FC 00  91
DAD8  00 00 00 00 F8 00 00 0F  B9
DAE0  00 00 F0 00 00 00 00 00  AA
DAE8  F8 00 00 FF 00 00 CF 00  88
DAF0  00 00 00 00 F8 00 00 00  C2
DAF8  00 00 3F 08 08 C0 00 00  E1 54
DB00  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  D8
DB08  00 FF 00 00 3F 00 00 FF  20
DB10  00 00 FF 00 00 FF 00 00  E9
DB18  3F 00 00 FF 00 00 FF 00  30
DB20  00 FF 00 00 0F 00 00 BF  C8
DB28  00 00 FF 00 00 FF 00 00  01
DB30  03 00 00 CC 3F 0C F3 FC  14
DB38  F0 FF 00 00 00 00 00 00  02
DB40  3F 00 00 FF 00 00 00 00  59
DB48  00 00 00 00 3F 00 03 FC  61
DB50  00 F0 00 00 03 00 00 00  1E
DB58  FF 00 03 FC 00 C0 00 00  F1
DB60  0F 04 04 60 FF 60 FE F0  FF
DB68  F0 C3 00 00 0F 00 00 FF  04
DB70  00 00 FF 00 00 0F 02 02  5D
DB78  03 00 00 FF 00 00 FB 00  50
DB80  00 0F 00 00 00 00 00 F0  5A
DB88  00 00 FC 00 00 3F 08 08  AE
DB90  00 00 00 00 00 00 00 00  6B
DB98  00 FF 10 10 00 00 00 00  92
DBA0  00 00 0F 00 00 FF 00 00  89
DBA8  00 00 00 00 00 00 FF 00  82
DBB0  00 FC 00 00 00 00 00 0F  96
DBB8  00 00 FF 00 00 C0 00 00  52
DBC0  FC 00 00 F3 01 01 FF 00  8B
DBC8  00 C0 00 00 FC 00 00 F3  52
DBD0  81 81 FF 00 00 C0 00 00  6C
DBD8  F3 01 01 F3 00 00 FF 00  9A
DBE0  00 C0 00 00 C3 00 00 F3  31
DBE8  00 00 FF 00 00 C0 00 00  82
DBF0  0F 00 00 03 00 00 FF 00  DC
DBF8  00 00 00 00 00 00 00 3C  0F 02
DC00  10 10 FF 00 00 00 00 00  FB
DC08  3F 00 00 FF 20 20 00 00  62
DC10  00 F0 00 00 FF 20 20 FF  1A
DC18  00 00 FF 00 00 FC 80 80  EF
DC20  FF 40 40 FF 00 00 FF 00  79
DC28  00 FC 00 00 FF 00 00 0F  0E
DC30  00 00 FF 00 00 FC 00 00  07
DC38  C0 00 00 F3 00 00 F0 00  B7
DC40  00 FF 00 00 33 00 00 FC  4A
DC48  80 80 0F 00 00 00 00 00  33
DC50  F3 01 01 FC 00 00 FF 08  24
DC58  08 F0 00 00 F3 00 00 FC  1B
DC60  00 00 FF 00 00 F0 00 00  2B
DC68  0F 00 00 F0 00 00 3F 00  82
DC70  00 FC 00 00 3F 00 00 C0  47
DC78  00 00 0F 00 00 FF 00 00  62
DC80  00 00 00 00 3F 00 00 FF  9A
DC88  00 00 FF 00 00 00 00 20  83
DC90  FF 20 00 FF 00 00 FF 00  89
DC98  00 03 00 FF C0 C0 F8 07  F5
DCA0  00 00 FF 00 00 03 00 9E  1C
DCA8  E1 80 3C C3 00 00 FF 00  E3
DCB0  00 0F 00 1C E3 00 3C C3  99
DCB8  00 00 FF 00 00 0F 00 3F  E1
DCC0  C0 00 F0 0F 00 00 FF 00  5A
DCC8  00 1F 00 3D C2 00 E0 1F  C1
DCD0  00 00 FF 00 00 3F 00 38  22
DCD8  C7 00 F0 0F 00 00 FF 00  79
DCE0  00 3F 00 FC 03 00 7C 83  F9
DCE8  00 00 FF 00 00 3F 00 00  02
DCF0  FB 00 00 FF 00 00 FF 00  C5
DCF8  00 0F 00 00 EC 00 00 3F  0E 55
DD00  00 00 FB 00 00 30 00 00  08
DD08  F3 00 00 3F 00 00 EC 00  03
DD10  00 3C 00 02 03 02 00 CF  FF
DD18  00 00 F0 00 20 7F 20 00  A4
DD20  8F 00 00 C0 00 00 0F 00  5B
DD28  40 FF 40 00 CF 00 04 CF  26
DD30  04 00 FF 00 00 FF 00 00  0F
DD38  FF 00 04 FF 04 00 FF 00  1A
DD40  00 00 00 00 00 00 00 00  1D
DD48  00 00 00 00 00 C0 00 00  E5
DD50  00 00 00 C0 00 00 00 00  2D
DD58  00 CF 00 00 00 00 00 00  04
DD60  00 00 00 00 02 F3 02 0C  40
DD68  80 00 00 00 00 00 00 00  C5
DD70  02 F3 02 0F C0 00 00 00  13
DD78  00 00 00 00 00 F3 00 0F  57
DD80  C8 08 00 00 00 00 00 00  2D
DD88  00 F3 00 0F C8 08 00 00  37
DD90  00 00 00 00 00 F3 00 0F  6F
DD98  C0 00 00 30 00 00 00 00  65
DDA0  00 F3 00 0F C0 00 00 30  6F
DDA8  00 00 00 00 00 C3 00 3C  84
DDB0  00 00 20 FC 20 00 00 00  C9
DDB8  00 33 00 30 00 00 40 FC  34
DDC0  40 00 00 00 00 F0 00 30  FD
DDC8  03 00 00 FC 00 00 00 00  A4
DDD0  00 F8 00 F0 03 00 00 FC  94
DDD8  00 00 00 00 00 F8 00 00  AD
DDE0  0F 00 00 F0 00 00 00 00  BC
DDE8  00 F8 00 00 FF 00 00 CF  8B
DDF0  00 00 00 00 00 F8 00 00  C5
DDF8  00 00 08 3F 08 00 C0 00  E4 D4
DE00  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  DB
DE08  00 00 FF 00 00 3F 00 00  24
DE10  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  EB
DE18  00 3F 00 00 FF 00 00 FF  33
DE20  00 00 FF 00 00 0F 00 00  0C
DE28  BF 00 00 FF 00 00 FF 00  C3
DE30  00 03 00 3F FF 0C FC FF  56
DE38  F0 00 FF 00 00 00 00 3F  44
DE40  3F 00 FF FF 00 00 00 00  5B
DE48  00 00 00 3F 3F 00 FC FF  9F
DE50  00 00 F0 00 00 03 00 FF  20
DE58  FF 00 FC FF 00 00 C0 00  F0
DE60  04 0F 04 FF FF 60 F0 FE  A1
DE68  F0 00 C3 00 00 0F 00 00  08
DE70  FF 00 00 FF 00 02 0F 02  5F
DE78  00 03 00 00 FF 00 00 FB  53
DE80  00 00 0F 00 00 00 00 00  6D
DE88  F0 00 00 FC 00 08 3F 08  A1
DE90  00 00 00 00 00 00 00 00  6E
DE98  00 10 FF 10 00 00 00 00  95
DEA0  00 00 00 0F 00 00 FF 00  8C
DEA8  00 00 00 00 00 00 00 FF  85
DEB0  00 00 FC 00 00 00 00 00  8A
DEB8  0F 00 00 FF 00 00 C0 00  64
DEC0  00 FC 00 01 F3 01 00 FF  8E
DEC8  00 00 C0 00 00 FC 00 81  E3
DED0  F3 81 00 FF 00 00 C0 00  E1
DED8  01 F3 01 00 F3 00 00 FF  9D
```

```
DEE0  00 00 C0 00 00 C3 00 00  41
DEE8  F3 00 00 FF 00 00 C0 00  78
DEF0  00 0F 00 00 03 00 00 FF  DF
DEF8  00 00 00 00 00 00 00 10  E6 28
DF00  3C 10 00 FF 00 00 00 00  2A
DF08  00 3F 00 20 FF 20 00 00  65
DF10  00 00 F0 00 20 FF 20 00  1E
DF18  FF 00 00 FF 00 80 FC 80  F1
DF20  40 FF 40 00 FF 00 00 FF  7C
DF28  00 00 FC 00 00 FF 00 00  02
DF30  0F 00 00 FF 00 00 FC 00  19
DF38  00 C0 00 00 F3 00 00 F0  BA
DF40  00 00 FF 00 00 33 00 80  D1
DF48  FC 80 00 0F 00 00 00 00  B2
DF50  01 F3 01 00 FC 00 08 FF  27
DF58  08 00 F0 00 00 E3 00 00  12
DF60  FC 00 00 FF 00 00 F0 00  2A
DF68  00 0F 00 00 F0 00 00 3F  85
DF70  00 00 FC 00 00 3F 00 00  8A
DF78  C0 00 00 0F 00 00 FF 00  25
DF80  20 20 20 07 00 00 E0 00  A6
DF88  00 00 00 00 20 20 20 1F  E6
DF90  00 00 F8 00 00 00 00 00  67
DF98  20 20 20 7F 00 00 F8 00  4E
DFA0  00 00 00 00 2F 20 20 FF  ED
DFA8  00 00 F8 00 00 00 00 00  7F
DFB0  20 20 20 00 1F 1F 00 80  AD
DFB8  F8 00 00 00 00 78 78 00  7F
DFC0  7F 7F 00 C0 F8 00 00 00  55
DFC8  3E 20 3E 00 1F 1F 00 80  01
DFD0  F8 00 00 00 07 00 07 80  35
DFD8  1E 9F 00 00 C0 00 00 00  34
DFE0  01 00 01 EF 00 EF F0 00  8F
DFE8  F0 00 00 00 00 00 00 1F  D6
DFF0  00 1F FE 00 FE 00 00 00  EA
DFF8  60 60 60 1F 00 1F FB 00  30 C0
E000  FB 80 40 C0 78 78 78 1F  E2
E008  00 00 F8 00 78 00 C0 C0  D8
E010  7F 78 78 FF 00 00 F8 00  56
E018  00 00 00 00 7F 60 60 FF  36
E020  00 00 FF 00 00 E0 20 20  1F
E028  00 00 00 00 00 00 7F 00  87
E030  00 F0 70 70 00 00 00 00  E0
E038  00 00 01 01 01 E0 E0 E0  BB
E040  00 00 00 00 00 60 00 00  80
E048  0C 00 00 00 00 00 00 00  34
E050  00 30 00 00 30 00 00 00  90
E058  01 00 00 FF 00 00 FF 00  37
E060  00 00 00 00 07 00 00 FF  46
E068  00 00 FF 00 00 E0 00 00  27
E070  0F 00 00 8F 50 50 0F B0  4D
E078  B0 F0 00 00 CF CC CC FF  5E
E080  00 00 FE 00 00 E0 00 00  3E
E088  CD CC CC FF 00 00 FD 00  C9
E090  00 00 00 00 FC FF FC 55  BC
E098  55 00 54 55 00 00 F0 00  66
E0A0  30 33 00 00 FF 20 00 FF  01
E0A8  20 3C 3C 00 3C 3F 00 00  9B
E0B0  FF 30 00 FC 60 0C 0C 00  33
E0B8  00 00 00 00 FD 0D 00 FC  9E
E0C0  C0 3F 3F 3F 00 00 00 00  1D
E0C8  7F 0F 00 F0 00 33 33 33  BF
E0D0  00 03 03 00 FF C0 00 FC  71
E0D8  1C 33 33 33 00 0E 0E 00  89
E0E0  00 00 00 06 06 00 00 00  CC
E0E8  00 0C 0C 00 00 00 00 06  E6
E0F0  06 00 00 00 FF 00 FF 00  D4
E0F8  00 00 3F 00 3F F0 00 F0  36 C2
```

●リスト12 "ROCKm.E"

```
C2F0  00 00 00 07 00 38 00 3F  30
C2F8  01 C0 01 C7 01 F8 01 FF  3C 00
C300  00 EA 00 20 7B 04 00 A9  F5
C308  00 00 3F 00 00 FD 02 00  09
C310  3F 00 00 7C 80 20 7F 00  AD
C318  00 FF 00 20 3F 00 00 EA  23
C320  00 00 3B 00 00 49 00 20  87
C328  BB 00 00 E8 00 20 AD 00  5B
C330  00 30 00 00 12 00 00 B0  E5
C338  00 00 14 00 04 47 00 00  5A
C340  CD 00 04 C7 00 00 63 00  FE
C348  08 8F 46 00 E2 00 08 8E  60
C350  06 00 A8 00 10 1F 0C 00  FC
C358  D0 00 30 3F 0C 00 FD 00  63
C360  20 BF 08 00 A8 00 20 2E  00
C368  08 00 A8 00 10 13 00 01  FF
C370  39 00 10 95 00 02 53 00  66
C378  00 85 00 02 C2 00 00 C9  4D
C380  00 04 A7 02 00 D0 00 14  D4
C388  17 02 00 74 08 10 37 06  2D
C390  00 EC 00 20 3F 0E 00 FC  A8
C398  00 30 BB 08 00 FE 00 10  5C
C3A0  7F 08 00 D4 02 40 7F 10  8F
C3A8  00 BB 00 20 3F 00 00 F8  7D
C3B0  00 00 7F 00 00 D4 00 00  C6
C3B8  3F 00 00 49 00 20 3F 00  62
C3C0  40 FE 54 00 BF 15 40 FD  26
C3C8  55 00 FF 55 00 FF AA 20  FD
C3D0  7F 2A 00 FF AA 20 7F 2A  AE
C3D8  04 FE 54 00 BA 10 04 AF  6E
C3E0  05 00 BF 15 00 FF AA 00  25
C3E8  55 00 00 3D 38 02 7F 2A  20
C3F0  00 FE 54 00 9F 00 A0 3E  82
C3F8  3C 40 7F 55 20 FD A8 10  E0 9D
C400  07 00 A7 3F 38 00 7F 2A  92
C408  00 FE 54 7E 80 00 BF 3F  1A
C410  20 04 BF 15 00 FD A8 2A  9B
C418  00 00 AA 00 00 80 3F 2A  6F
C420  40 FE 54 3F FF 7F BF 1F  11
C428  1F 00 BF 15 00 FD A8 00  84
C430  00 07 B7 38 3F A0 75 A0  DE
C438  00 EB 41 00 80 0F B5 3E  AA
C440  35 00 FE 54 00 DF 8A 00  F4
C448  C6 93 A0 35 20 02 7F 2A  05
C450  00 7F 55 40 FA 50 00 AA  1C
C458  00 40 FF 55 20 FF AA 00  79
C460  FD A8 00 F7 A2 00 FF AA  0B
C468  00 FF 55 00 FA 50 00 AF  79
C470  05 04 FF 55 02 FF AA 00  3C
C478  D7 82 00 FF AA 00 FF AA  E7
C480  BF 07 07 FF C8 C8 DF 03  82
C488  03 FD 98 98 3F 1C 1C D8  CB
C490  00 00 1F 06 06 BA 30 30  99
C498  FC 30 30 37 03 03 BE 04  B7
C4A0  04 64 00 00 F1 60 60 CB  48
C4A8  02 02 5E 04 04 91 80 80  67
C4B0  EF 40 40 F4 00 00 9D 1C  90
C4B8  1C AB 20 20 EF 40 40 FD  EF
C4C0  18 18 3C 20 20 73 00 00  A3
C4C8  D7 04 04 F9 70 70 F2 40  76
C4D0  40 87 04 04 ED 01 01 F3  45
C4D8  C0 C0 E6 44 44 FD 08 08  97
C4E0  F3 10 10 C7 07 07 DC C0  28
C4E8  C0 F9 F0 F0 F8 30 30 1F  BC
C4F0  18 18 C1 01 01 F7 80 80  9E
C4F8  F5 20 20 F8 C0 C0 3B 01  A5 EF
C500  01 8B 00 00 E9 C1 C1 C3  7F
C508  80 80 C5 01 01 FB 30 30  EF
C510  D3 01 01 9F 00 00 FA 00  43
C518  00 33 01 01 2F 01 01 BF  02
C520  00 00 FE 04 04 C7 02 02  B6
C528  EF C0 C0 5F 18 18 FC 78  5F
C530  78 FE 04 04 CF 80 80 BB  FD
C538  03 03 F9 C0 C0 FD 00 00  79
C540  00 41 6B 00 06 AE 00 16  7B
C548  8E 00 35 BC 00 AA F0 00  26
C550  A2 D3 00 A6 47 00 9A 1C  2D
C558  00 51 EB 00 55 A6 00 4D  A1
C560  AE 00 34 BA 00 2A 5A 00  45
C568  B2 53 00 86 57 00 FA 74  7D
C570  00 0C AE 00 31 B8 00 15  ED
C578  87 00 54 3A 00 AE 5F 00  5F
C580  3A 7C 00 A9 31 00 88 DD  3A
C588  00 4D AE 00 34 BA 00 53  89
C590  EB 00 46 AE 00 86 55 00  0F
C598  1A 15 00 63 57 00 AE 4F  43
C5A0  00 12 B2 00 44 A8 00 73  88
C5A8  AB 00 4D AE 00 9A 59 00  06
C5B0  23 73 00 87 15 00 8A 59  8A
C5B8  00 34 B8 00 53 6A 00 1C  42
C5C0  AE 00 11 BB 00 28 35 00  5C
C5C8  86 D5 00 9A 5D 00 B8 35  CC
C5D0  00 41 EA 00 43 CA 00 4D  1A
C5D8  CE 00 74 FA 00 A0 35 00  AE
C5E0  AB F1 00 86 97 00 3A 5F  F7
C5E8  00 70 FA 00 C5 E9 00 58  1D
C5F0  AA 00 30 BA 00 AA 35 00  28
C5F8  69 55 00 2A 19 00 AA 35  9D D3
C600  7F 3F 3F FF FE FE 7F 3F  7C
C608  3F FF FE FE 7F 60 60 FF  46
C610  00 00 7F 60 60 FF 00 00  14
C618  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  9B
C620  40 FF 00 00 7F 40 40 FF  23
C628  00 00 7F 40 40 FF 00 00  EC
C630  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  B3
C638  40 FF 00 00 7F 40 40 FF  3B
C640  00 00 7F 40 40 FF 00 00  04
C648  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  CB
C650  40 FF 00 00 55 00 00 55  FF
C658  00 00 55 00 00 55 00 00  C8
C660  7F 3F 3F FF FE FE 7F 3F  DC
C668  3F FF FE FE 7F 60 60 FF  A6
C670  00 00 7F 60 60 FF 00 00  74
C678  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  FB
C680  40 FF 00 00 7F 40 40 FF  83
C688  00 00 7F 40 40 FF 00 00  4C
C690  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  13
C698  40 FF 00 00 7F 40 40 FF  9B
C6A0  00 00 7F 40 40 FF 00 00  64
C6A8  7F 40 40 FF 00 00 7F 40  2B
C6B0  40 FF 00 00 55 00 00 55  5F
C6B8  00 00 55 00 00 55 00 00  28
C6C0  7F 3F 3F FF FE FE 7F 3F  3C
C6C8  3F FF FE FE 70 6F 60 01  08
C6D0  FE 00 60 7F 7F 03 FE FC  EF
C6D8  78 47 40 01 FE 00 40 7F  5B
C6E0  7F 0F FE F0 7E 41 40 01  22
C6E8  FE 00 40 7F 7F 7F FE 80  E7
C6F0  7F 40 40 81 7E 00 41 7F  74
C6F8  7E FF FE 00 7F 40 40 E1  19 6C
C700  1E 00 47 7F 78 FF FE 00  20
C708  7F 40 40 F3 0C 00 5F 7F  AB
C710  60 FF FC 00 55 00 00 55  DC
C718  00 00 55 00 00 55 00 00  89
C720  7F 3F 3F FF FE FE 7F 3F  9D
C728  3F FF FE FE 60 60 60 01  4A
C730  00 0E 7F 60 7F FF 00 FE  60
C738  40 40 40 01 00 1E 7F 70  CD
C740  7F FF 00 FE 40 40 40 01  44
C748  00 7E 7F 7E 7F FF 00 FE  06
C750  40 40 41 01 00 FE 7F 7F  D5
C758  7F FF 80 FE 40 40 47 01  E3
C760  00 FE 7F 7F 7F FF F0 FE  8F
C768  40 40 5F 03 00 FC 7F 7F  0B
C770  7F FF FC FC 55 00 00 55  57
C778  00 00 55 00 00 55 00 00  E9
C780  00 00 00 00 00 00 00 00  47
C788  00 00 00 00 00 7F 00 00  CE
C790  FE 00 00 FF 00 00 FE 00  52
C798  00 60 00 00 07 00 00 60  26
C7A0  00 00 06 00 00 67 00 00  D4
C7A8  FE 00 20 EF 00 00 FE 00  7A
C7B0  01 66 00 E0 0F 00 04 6B  3C
C7B8  01 40 AE 50 03 65 01 F0  17
C7C0  06 00 24 EB 01 40 AE 50  DB
C7C8  03 64 00 F0 07 00 00 6F  5C
C7D0  00 80 FE 80 01 64 00 E0  DA
C7D8  06 00 20 EF 00 00 FE 00  B2
C7E0  00 66 00 00 0F 00 00 6F  8B
C7E8  00 00 FE 00 00 67 00 00  14
C7F0  FE 00 00 EF 00 00 FE 80  22
C7F8  00 67 03 00 C7 38 01 6F  98 0A
C800  01 00 FE C0 00 67 00 C0  AE
C808  3E 00 20 EF 03 80 7E 60  7E
C810  03 64 03 38 EF 10 00 6F  E8
C818  07 00 FE F0 00 67 00 00  3C
C820  FE 00 20 EF 00 00 FE 00  F3
C828  00 7F 00 00 FF 00 00 7F  ED
C830  00 00 FE 00 00 00 00 00  F6
C838  00 00 00 00 00 00 00 00  00
C840  00 00 00 00 00 00 01 01  0A
C848  01 00 00 00 2A 3F 00 AA  24
C850  FF 00 AB FF 01 A8 FC 00  66
C858  55 7F 00 55 FF 00 57 FF  9E
C860  03 54 FE 00 2A 7F 00 AA  D0
C868  FF 00 AB AB AB 54 F6 F4  6E
C870  55 7F 00 55 FF 00 55 FF  B4
C878  03 F0 0C FC 2A 7F 00 AA  8E
C880  FF 00 A9 FF 07 74 9A 76  7A
C888  12 7F 7F 00 FF FF 02 FD  5D
C890  FE 64 99 25 05 1A 1F 55  0B
C898  AA FF 57 A8 FE 9E 01 FB  A0
C8A0  40 55 15 40 55 55 03 55  54
C8A8  57 76 99 77 20 66 06 00  D9
C8B0  64 64 06 AD AE 64 99 25  C3
C8B8  50 58 00 00 89 00 00 05  B6
C8C0  05 F0 0A FA 20 75 00 00  16
C8C8  55 00 00 53 03 00 6C 6C  13
C8D0  55 7F 00 55 FF 00 50 F8  08
C8D8  00 00 F1 F0 2A 7F 00 AA  D4
C8E0  FF 00 A2 F6 00 02 07 00  48
C8E8  15 3F 00 55 FF 00 55 FD  AA
C8F0  00 54 FD 00 00 15 00 00  1E
C8F8  55 00 00 55 00 00 55 00  BF 54
C900  00 00 00 00 00 00 40 80  89
C908  40 00 00 00 00 00 00 00  11
C910  01 00 00 FC 00 00 00 00  D6
C918  00 00 00 00 0F 0F 00 FF  FE
C920  F0 00 C0 00 00 00 00 00  99
C928  FF FF 00 FF FF 20 C0 20  ED
C930  00 03 03 00 FF FF 00 FF  FC
C938  FF 00 FC C0 00 07 07 00  CA
C940  FF FF 00 FF FF 04 F8 E4  E5
C948  00 0F 0F 3F E0 E0 00 BF  ED
C950  BF 00 F8 F0 00 0F 0F 0E  EC
C958  F0 F4 00 FF 7F 00 F8 F0  6B
C960  04 04 04 80 8F 8F 00 FF  D2
C968  FF 40 F0 F0 00 00 00 0F  5F
C970  09 09 80 7F 7F C0 B0 F0  29
C978  00 00 00 1C 13 13 01 FF  83
C980  FF 80 60 E0 00 00 00 40  48
C988  5F 5F 07 FA FF 00 C0 C0  8F
C990  00 00 00 08 FF F7 00 FF  56
C998  FF 00 00 00 00 00 00 00  60
C9A0  0F 0F 10 F0 E0 00 00 00  67
C9A8  00 00 00 00 00 00 00 00  71
C9B0  00 00 00 00 00 00 00 00  79
C9B8  00 00 00 00 00 00 00 00  81
C9C0  01 01 01 00 00 00 00 00  8C
C9C8  00 00 00 00 01 01 01 00  94
C9D0  00 00 00 00 00 00 00 00  99
C9D8  01 01 01 40 40 40 10 10  84
C9E0  10 00 00 00 01 01 01 62  1E
C9E8  60 62 30 30 30 00 00 00  03
C9F0  01 01 01 3F 20 22 E0 20  3D
```

```
C9F8  20 00 00 00 01 01 01 3F  23 3D
CA00  00 00 E0 00 00 00 00 00  AA
CA08  01 01 01 30 0A 0A 60 80  F9
CA10  80 00 00 00 01 01 01 28  85
CA18  07 05 88 7E 08 00 00 00  FC
CA20  00 07 00 10 D0 2F 08 4A  52
CA28  88 00 00 00 01 03 02 6F  EF
CA30  FF C0 FE FE 7E 00 00 00  33
CA38  02 03 01 FF FD 40 88 CA  96
CA40  08 00 00 00 00 01 00 1F  32
CA48  1D 00 88 EA 08 00 00 00  A9
CA50  00 00 00 3F 00 3D C8 3C  9A
CA58  C8 00 00 00 00 00 00 18  02
CA60  60 58 C0 30 D0 00 00 00  A2
CA68  00 00 00 00 F8 00 00 F8  22
CA70  00 00 00 00 00 00 00 00  3A
CA78  00 00 00 00 00 00 00 00  42
CA80  00 00 00 00 00 00 00 00  4A
CA88  00 00 00 FC 00 00 00 00  4E
CA90  00 00 00 00 03 00 00 FC  59
CA98  00 00 00 00 00 00 00 00  62
CAA0  3F 00 00 FE 00 00 00 00  A7
CAA8  00 03 00 00 FF 00 00 FE  72
CAB0  00 00 00 00 00 0F 00 00  89
CAB8  FF 00 00 FE 00 00 00 06  85
CAC0  06 3E 00 00 FF 00 00 FE  CB
CAC8  00 00 00 0C 0C 3C C3 C3  6C
CAD0  CF 00 00 FC 00 00 00 0C  71
CAD8  0C 3C 0F 0F 0F 00 00 F4  0B
CAE0  00 00 00 0F 0F 3F FF FF  05
CAE8  FF 00 00 E8 00 00 00 03  9C
CAF0  03 FF F8 F8 FF 00 00 F0  9B
CAF8  00 00 00 00 00 FF 00 00  C1 4F
CB00  FF 00 00 B0 00 00 03 00  7D
CB08  00 FF 00 00 FE 00 00 C0  90
CB10  00 00 03 00 00 FF 00 00  DD
CB18  FB 00 00 00 00 00 0F 00  ED
CB20  00 FF 00 00 BC 00 00 00  A6
CB28  00 00 0F 00 00 FB 00 00  FD
CB30  C0 00 00 00 00 00 03 00  BE
CB38  00 FC 00 00 00 00 00 00  FF
CB40  00 00 00 00 00 00 00 00  0B
CB48  00 00 00 00 00 00 00 00  13
CB50  00 00 00 00 00 00 00 00  1B
CB58  00 00 00 00 00 00 00 00  23
CB60  00 00 00 00 00 00 00 00  2B
CB68  00 00 0F 0F 00 F0 F0 00  31
CB70  00 00 00 00 00 00 3F 3F  B9
CB78  00 FC FC 00 00 00 03 00  3E
CB80  03 00 FF FF 00 FF FF 00  4A
CB88  00 00 00 0D 0F 00 7F FF  ED
CB90  00 FF FF 00 00 00 00 37  90
CB98  3F 00 EF FF 00 FF FF 00  8E
CBA0  00 00 00 FF FF 00 FF FF  67
CBA8  00 FF FF 00 00 00 00 B1  22
CBB0  B1 31 FF FF C0 FF FF 00  19
CBB8  0F 0F 00 81 81 81 FF FF  22
CBC0  E0 FB FB 00 3F 3F 03 FF  E1
CBC8  FF FF FF FF F0 7C 7C 00  77
CBD0  3F 3F 00 FF FF 07 FF FF  1C
CBD8  F0 EC EC 00 3F 3F 00 FF  E8
CBE0  FF 00 FD FD 00 B0 B0 00  04
CBE8  0F 0F 00 FF FF 00 EF EF  AD
CBF0  00 C0 C0 00 03 03 00 FF  40
CBF8  FF 00 F0 F0 00 00 00 00  A2 0E
CC00  00 00 00 00 00 07 00 00  D3
CC08  F0 00 00 00 00 00 00 00  C4
CC10  00 1F 20 00 DE 00 00 00  F9
CC18  00 00 00 0F 00 30 14 00  37
CC20  EB 00 00 00 80 80 80 03  5A
CC28  03 33 0A 00 F5 00 00 00  29
CC30  40 40 40 02 02 FB 15 80  50
CC38  6A 00 00 00 60 60 61 00  8F
CC40  01 FE 0A 00 F5 00 00 00  0A
CC48  20 30 31 00 1E E1 10 03  A7
CC50  E9 3C 80 3C 18 18 18 01  46
CC58  10 EE 20 07 D2 7E 80 E6  FF
CC60  08 0C 0C 00 2A 01 40 1E  D5
CC68  B4 7E 80 4A 0E 0E 0E 00  5A
CC70  87 9A 02 BF A8 FE 80 52  96
CC78  04 07 07 01 0F 74 11 FF  EA
CC80  44 7E 00 4A 00 1C 1F 12  A5
CC88  07 E0 EA FF 00 7E 00 52  F4
CC90  00 00 03 22 C2 C5 AC E8  9C
CC98  12 7E 00 66 00 00 00 01  5B
CCA0  C0 CE 42 40 BD BC 00 24  19
CCA8  00 00 00 00 00 1F 80 00  13
CCB0  1F 98 80 98 00 00 00 0F  5A
CCB8  0A 1A 07 02 BA 80 80 C0  2B
CCC0  00 00 00 1F 00 00 FF 00  AA
CCC8  00 80 60 00 00 00 00 3F  B3
CCD0  00 0F FF 00 00 50 C0 18 00  D2
CCD8  00 00 00 7F 00 1C FF 00  3E
CCE0  A0 F0 00 00 00 00 00 7F  BB
CCE8  00 30 FF 00 00 F0 08 00  DB
CCF0  00 00 00 7F 00 20 FF 00  5A
CCF8  00 F0 0C 00 00 00 00 00  C0 2C
CD00  3F 2A 1F E0 A0 F0 08 00  CD
CD08  00 00 00 00 1C 1C 0F F0  0C
CD10  50 60 0C 00 00 00 00 00  99
CD18  7C 6C 1F E0 A0 E0 18 00  64
CD20  00 00 00 00 1F 15 15 E0  16
CD28  40 80 00 00 01 01 01 C0  78
CD30  DF CA 1F E0 A0 00 00 00  45

CD38  01 01 01 9F 80 81 FF 00  A7
CD40  54 80 00 00 00 00 00 3F  20
CD48  08 08 FF 00 28 E0 60 E0  6C
CD50  01 01 01 BF 11 15 FF 40  44
CD58  45 F0 D0 D0 0F 0F 0F E1  08
CD60  C0 C0 F7 08 80 F0 70 70  FC
CD68  06 06 06 C0 C0 C0 FF 55  DB
CD70  55 00 00 00 00 00 00 01  93
CD78  01 01 FF FF FF 00 00 00  44
CD80  00 00 00 00 0F 00 00 F0  4C
CD88  00 00 00 00 34 00 20 00  A9
CD90  3F 00 00 FC 00 00 00 00  98
CD98  F8 00 C0 00 7F 00 00 FE  9A
CDA0  00 00 00 00 D6 00 80 00  C3
CDA8  FF 2A 00 FF AC 00 00 00  49
CDB0  B8 01 80 32 F3 73 4C CF  69
CDB8  4E 00 80 00 EC 01 00 00  40
CDC0  FF 2A 00 FF A8 00 80 00  DD
CDC8  78 00 00 00 1A 1A 00 B0  F1
CDD0  B0 00 00 00 30 03 01 00  81
CDD8  55 01 00 7B 52 00 80 80  C8
CDE0  30 06 02 00 AA 00 00 FD  8C
CDE8  A9 00 C0 40 10 6E 44 00  20
CDF0  55 00 00 55 54 00 E0 A0  3B
CDF8  10 2E 2A 00 AA 00 00 AA  81 11
CE00  00 00 E0 40 30 00 00 00  1E
CE08  55 00 00 55 00 00 00 00  80
CE10  20 00 00 00 2A 00 00 AA  D2
CE18  00 00 00 00 00 00 00 00  E6
CE20  28 54 00 0A 15 00 00 00  89
CE28  00 00 00 00 54 AA 00 15  09
CE30  2A 00 00 80 00 00 01 00  A9
CE38  A8 54 00 0A 15 00 80 40  E1
CE40  00 00 00 3F 00 00 FC 00  49
CE48  00 00 00 00 03 00 00 FF  18
CE50  00 00 FF 00 00 C0 00 00  DD
CE58  0F 02 02 FF 00 00 FF 00  37
CE60  00 F0 00 00 3F 0C 0C FF  74
CE68  00 00 FF 00 00 FC 00 00  31
CE70  3F 00 00 FF 00 00 FF 00  7B
CE78  00 FC 00 00 FF 20 20 FF  80
CE80  00 00 FF 00 00 FF 00 00  4C
CE88  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  53
CE90  00 FB 00 00 75 00 40 55  63
CE98  00 00 57 00 00 AC 00 00  69
CEA0  2A 00 2A B3 33 B3 1B 18  8E
CEA8  18 57 00 54 F5 00 15 70  B3
CEB0  70 70 7C 7C 7C AF 00 A0  21
CEB8  EA 00 00 BF 3F BF F1 F0  0E
CEC0  F1 7F 00 00 3F 10 10 D5  32
CEC8  00 00 57 00 00 FC 00 00  E9
CED0  3F 08 08 FF 00 00 FF 00  EB
CED8  00 EC 00 00 0F 00 00 FF  A0
CEE0  00 00 FE 00 00 B0 00 00  5C
CEE8  03 00 00 FF 00 00 FB 00  B3
CEF0  00 C0 00 00 00 00 00 3F  BD
CEF8  00 00 FC 00 00 00 00 00  C2 56
CF00  00 00 00 00 00 00 00 00  CF
CF08  00 00 00 00 00 00 00 7D  54
CF10  3A 3A 5F BF BF F8 E0 E0  E8
CF18  03 01 01 E2 F9 F1 FA 75  27
CF20  7F AC 48 E8 07 0F 0F 01  70
CF28  F2 A2 D5 EA FF 52 A8 F8  3B
CF30  3C 1F 1D 02 C5 45 AA D5  02
CF38  FF A8 54 FC 70 3F 3A 1D  04
CF40  DA 9A D5 AA FF 54 AA FE  FD
CF48  E0 7F 75 02 FB 53 AA D5  BA
CF50  FF AA 54 FE C0 FF EA 00  C3
CF58  FE AA D5 AA FF 54 AA FE  49
CF60  80 FF D5 00 FE 54 AA D5  54
CF68  FF A8 54 FC 80 FF AA 00  57
CF70  FE AA 15 8A 9F 50 A8 F8  15
CF78  80 FF D5 00 FE 54 A2 45  D4
CF80  47 A0 50 F0 00 BF AA 00  DF
CF88  FE AA 4D AE AF 40 80 C0  29
CF90  00 5F 55 00 FC 54 BA 75  92
CF98  7F 00 00 00 00 0F 0A 01  00
CFA0  F0 A0 70 A8 B8 00 00 00  CF
CFA8  00 00 00 00 00 00 00 00  77
CFB0  00 00 00 00 00 00 00 00  7F
CFB8  00 00 00 00 00 00 00 00  87
CFC0  00 00 00 00 00 1F 00 00  AE
CFC8  FC 00 00 00 00 00 00 00  93
CFD0  00 7F 00 00 FF 00 00 00  1D
CFD8  00 00 00 BF BF D5 FC FC  F2
CFE0  57 C0 C0 C0 01 00 00 A3  EA
CFE8  A3 E2 8D 8D 8B E0 80 A0  E1
CFF0  03 00 00 FE 7F 7E FF FE  BA
CFF8  FC E0 00 20 07 00 00 BE  88 1D
D000  3E AA FC FC AA F0 00 10  5A
D008  07 00 00 9C 1C 94 78 78  1B
D010  54 F0 00 10 01 00 00 FE  33
D018  02 22 FB 80 82 E0 00 00  E9
D020  00 00 00 F7 08 08 EF 10  F6
D028  10 C0 00 40 00 00 00 7A  82
D030  05 45 BF 40 41 00 00 00  8A
D038  00 00 00 3D 02 22 7F 80  68
D040  81 00 00 00 00 00 00 00  91
D048  3F 00 00 FF 00 00 00 00  56
D050  00 00 00 FF 00 FF FF 00  1D
D058  FF C0 00 80 03 00 03 F8  65
D060  00 E0 07 00 07 F0 00 E0  EE
D068  03 00 03 E0 00 C0 01 00  DF
D070  01 F0 00 C0 00 00 00 F0  E1

D078  00 E0 03 00 03 C0 00 80  6E
D080  00 00 00 00 00 00 00 00  50
D088  00 1C 1C 00 1F 1F 00 00  CE
D090  00 00 00 00 00 FF FF 20  7E
D098  3E 3E 10 C0 C0 00 03 03  7A
D0A0  00 FD FD 80 3F 3F 10 F0  68
D0A8  F0 00 0F 0F 00 FA FA 00  7A
D0B0  1E 1E 00 00 00 FF 00 00  BB
D0B8  FF 14 14 C0 0C 0C 03 80  0A
D0C0  80 FF 00 00 FF 08 08 F0  0E
D0C8  01 01 03 00 00 FF 00 00  9C
D0D0  FF 00 00 D0 30 30 01 00  D0
D0D8  00 FF 00 00 FF 02 02 E0  8A
D0E0  70 70 01 00 00 FF 00 00  90
D0E8  FF 07 07 C0 6C 6C 00 00  5D
D0F0  00 FF 00 00 FF 1D 1D 40  38
D0F8  3C 3C 00 16 16 F6 3C 3C  DA C0
D100  3E 1E 1E 80 4B 4B 00 10  71
D108  10 70 70 70 7D 68 68 00  86
D110  35 35 00 1F 1F 7F E0 E0  C8
D118  FA 56 56 00 7F 7F 00 80  0D
D120  80 3F 01 01 EC F8 F8 00  8E
D128  55 55 00 00 00 3F 01 01  E4
D130  70 52 52 00 AF AF 00 D0  43
D138  D0 0F 2F 2F 80 A8 A8 00  16
D140  00 00 00 00 00 00 00 00  11
D148  00 00 00 00 00 05 00 00  1E
D150  C0 00 00 03 00 00 60 00  44
D158  02 0B 00 10 BF 00 00 FD  02
D160  00 00 B0 00 00 05 00 80  66
D168  FF 00 00 FF 00 00 E0 00  17
D170  05 07 00 00 FF 00 00 FF  4B
D178  00 00 E0 00 00 06 00 00  2F
D180  07 00 00 E0 00 00 60 00  98
D188  10 1F 00 00 F9 00 00 9F  20
D190  00 00 E8 00 09 1D 11 00  80
D198  03 00 10 D0 10 00 30 00  8C
D1A0  00 1E 08 00 00 00 00 20  B7
D1A8  00 00 68 00 00 1F 10 00  10
D1B0  FC 00 00 7F 00 00 D0 00  CC
D1B8  00 1F 00 00 E6 00 00 CF  5D
D1C0  00 00 A8 00 00 07 00 01  41
D1C8  F1 00 00 1D 00 00 60 00  07
D1D0  00 01 00 02 FB 00 80 BE  DD
D1D8  00 00 80 00 00 00 00 02  2B
D1E0  3B 00 80 BC 00 00 00 00  28
D1E8  00 00 00 03 03 00 00 00  BF
D1F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C1
D1F8  00 00 00 00 00 00 00 00  C9 D8
D200  00 00 00 03 03 03 00 00  DB
D208  00 00 00 00 00 00 00 01  DB
D210  01 01 80 80 80 00 00 00  64
D218  00 00 00 1F 1F 1F F8 F8  37
D220  F8 00 00 00 01 01 01 F0  DD
D228  F0 F0 0F 0F 0F 80 80 80  87
D230  07 07 07 00 07 07 00 F0  15
D238  F0 E0 E0 E0 04 04 04 7E  24
D240  FE FE 7E FE FE 20 20 20  E8
D248  0C 0D 0D 00 80 80 40 C0  40
D250  C0 30 F0 F0 08 09 09 3C  48
D258  FD FD DE DE DE 10 D0 D0  6E
D260  08 0B 0B 00 C1 C1 60 60  92
D268  60 10 F0 F0 0C 0D 0D 03  B3
D270  FF FF C0 CF CF 30 F0 F0  AE
D278  04 05 05 08 F8 F8 10 17  77
D280  17 20 E0 E0 07 07 07 11  6F
D288  73 73 88 AB AB E0 E0 E0  BE
D290  01 01 01 C0 C6 C6 03 33  E7
D298  33 80 80 80 00 00 00 7C  99
D2A0  7D 7D 3E FE FE 00 00 00  A6
D2A8  00 00 00 07 07 07 E0 E0  4F
D2B0  E0 00 00 00 00 00 00 00  62
D2B8  00 00 00 00 00 00 00 00  8A
D2C0  00 00 00 00 00 00 00 0C  9E
D2C8  00 00 00 00 00 00 00 00  9A
D2D0  00 00 00 3E 00 00 00 00  E0
D2D8  00 00 00 00 00 00 00 FF  A9
D2E0  00 00 80 00 00 00 00 00  32
D2E8  03 00 80 FF 00 00 C0 00  FC
D2F0  00 00 00 02 07 00 00 FF  CA
D2F8  00 00 E0 00 00 00 00 08  B2 6F
D300  1F 00 00 FF 00 00 D0 00  C1
D308  00 00 00 14 3F 00 00 FF  2D
D310  00 00 F0 00 00 00 00 20  F3
D318  FF 00 00 FF 00 00 E8 00  D1
D320  00 03 00 90 FF 00 00 FF  84
D328  00 00 F4 00 02 07 00 3C  34
D330  FC 3C CF CF CF 00 FC 00  A4
D338  05 0F 00 1C FC 1C 0E 0F  70
D340  0E 00 FA 00 08 3F 00 0F  71
D348  FF 0F F8 FF F8 00 FE 00  16
D350  14 3F 00 00 FE 00 00 7F  F3
D358  00 00 FE 00 28 FF 00 01  51
D360  E1 00 00 83 00 00 FD 00  94
D368  00 FC 00 0A 1F 00 A8 FC  04
D370  00 00 3F 00 01 C3 00 55  9B
D378  FF 00 55 FF 00 40 C3 00  A1
D380  00 00 00 00 00 00 00 00  53
D388  00 00 00 00 00 00 00 00  5B
D390  00 00 00 00 00 00 00 00  63
D398  00 00 00 00 00 00 00 DF  4A
D3A0  DF 00 00 00 00 00 00 00  52
D3A8  0E 0E 00 EE EE 10 F0 E0  53
D3B0  00 00 00 02 DF DD 28 79  E2
```

```
D3B8  51 00 CC CC 00 06 06 04  84
D3C0  EE EA 01 EB EA 04 BE BA  BD
D3C8  02 1F 1D 00 77 77 08 FF  CE
D3D0  F7 88 F9 71 01 2F 2E 01  EB
D3D8  AF AE 54 7C 28 10 B7 A7  6E
D3E0  00 77 77 08 7F 77 80 93  B2
D3E8  13 00 57 57 11 BB AA 10  02
D3F0  FB EB 40 EF AF 41 EB AA  5D
D3F8  08 7F 77 20 75 55 00 F7  AA 42
D400  F7 02 D7 D5 00 E6 E6 00  45
D408  CE CE 10 F3 E3 14 BC A8  D6
D410  80 DD 5D 20 F7 D7 08 7D  11
D418  75 80 D0 50 00 2E 2E 11  6E
D420  FB EA 14 FC E8 00 00 00  D1
D428  0A 0F 05 2A 7E 54 00 00  16
D430  00 00 00 00 00 00 00 00  04
D438  00 00 00 00 00 00 00 00  0C
D440  00 00 00 00 02 07 00 BF  DC
D448  40 00 C0 00 00 00 00 00  1C
D450  55 7F 00 FD 00 00 50 00  45
D458  00 00 03 00 AB FC 00 EB  C1
D460  00 00 F0 00 00 05 0F 60  98
D468  77 FC 00 54 02 00 00 AC  B1
D470  00 0A 0F F0 F3 FC 0C AC  F4
D478  3F 00 00 F6 01 15 3F F0  C6
D480  F5 FF 3E 7E FF 00 00 EA  ED
D488  01 2B FF 80 82 8F 7C FC  90
D490  FF 00 00 F6 00 15 3F C0  6D
D498  D5 DF 0C 0C 8F 00 00 FA  C1
D4A0  00 00 00 00 AA FF 38 BA  0F
D4A8  BF 00 00 F6 00 00 00 00  31
D4B0  39 03 00 5A F0 00 80 2C  B6
D4B8  00 00 00 00 75 00 00 55  56
D4C0  00 00 00 F4 00 03 00 00  8B
D4C8  AA 00 00 A8 03 00 00 A8  99
D4D0  00 0F 00 00 55 00 00 40  48
D4D8  3F 00 00 50 00 25 30 00  90
D4E0  FA 00 00 40 FB 00 00 C0  A9
D4E8  00 05 0F 00 55 FF 00 00  24
D4F0  FC 00 00 00 00 00 00 00  C0
D4F8  AA FF 00 00 00 00 00 00  75 87
D500  00 00 00 1F 00 1F FF 00  12
D508  FF 00 00 00 00 00 00 FF  DB
D510  00 FF FF 00 FF C0 00 C0  62
D518  03 00 00 FF 00 00 FF 00  EE
D520  0F E0 00 E0 0F 06 06 FF  DE
D528  00 00 FF 00 00 E0 00 E0  BC
D530  1F 08 08 FF 00 00 FF 00  32
D538  00 F0 00 30 3B 00 00 FF  67
D540  00 00 FF 00 00 F0 00 30  34
D548  2D 01 01 30 30 30 FF C0  9B
D550  C0 F0 00 10 33 07 03 00  22
D558  00 00 F3 F4 F0 D0 00 00  D4
D560  33 0B 03 C1 C1 C1 E0 EA  83
D568  E0 F0 00 00 30 05 00 FF  41
D570  FF FF 80 D5 80 30 40 00  88
D578  0C 02 00 00 AA 00 03 A8  B0
D580  00 C0 00 00 3C 01 00 00  52
D588  55 00 07 50 00 40 00 00  49
D590  3E 04 04 00 AA 00 3E 80  13
D598  00 80 00 00 3F 02 02 FF  2F
D5A0  00 00 FB 00 00 00 00 00  70
D5A8  0F 00 00 FF 00 00 FC 00  87
D5B0  00 00 00 0Q 03 00 00 FF  87
D5B8  00 00 C0 00 00 00 00 00  4D
D5C0  00 00 00 3F 3F 00 FC FC  0B
D5C8  00 00 00 00 00 00 00 FF  9C
D5D0  FF 20 FF FF 00 00 00 00  C2
D5D8  03 00 00 FF 3F 00 FF C0  AD
D5E0  00 C0 C0 00 0F 02 02 FC  44
D5E8  00 00 FF 20 20 C0 00 00  BC
D5F0  0F 00 00 FC 00 00 FF 00  CF
D5F8  00 E0 20 00 0F 00 00 F3  CF 6D
D600  00 00 FF 00 00 C0 00 00  95
D608  03 00 00 F3 33 33 FF 00  39
D610  00 40 40 00 0C 00 00 C3  35
D618  C3 C3 C0 C0 C0 C0 C0 00  34
D620  3F 08 08 3F 3F 3F 3F 00  41
D628  00 C0 C0 00 3F 00 00 08  C5
D630  08 00 FF 20 20 A0 20 00  0D
D638  3F 00 00 FF 3C 00 FF 00  87
D640  00 D0 50 00 0F 00 00 C3  08
D648  00 00 FF 00 00 28 28 00  6D
D650  0F 00 00 3C 02 00 FC 00  6F
D658  00 DC 1C 00 00 00 00 81  A7
D660  1E 00 63 00 00 EA 2A 00  CB
D668  0D 00 00 3E 00 00 1F 00  A8
D670  00 25 05 00 3E 00 00 80  2E
D678  00 00 FF 00 00 F0 00 00  3D
D680  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  53
D688  00 01 FE 00 00 FF 00 00  5C
D690  FF 00 00 FF 00 03 FC 00  63
D698  3E FE 3E F9 FB F9 CF DF  83
D6A0  CF 07 78 00 40 C0 40 22  26
D6A8  22 22 28 28 28 8F B0 80  F9
D6B0  3E BE 3E 23 EF 23 EF EF  D3
D6B8  EF 1F 20 00 01 C1 01 22  A1
D6C0  6E 22 2A 2A 2A 3F 40 00  23
D6C8  3E FE 3E 22 6E 22 29 E9  DC
D6D0  29 BF 80 80 00 C0 00 00  4E
D6D8  CC 00 00 C2 00 3F 00 00  7B
D6E0  04 FC 04 17 F7 17 77 77  CD
D6E8  77 72 72 72 04 FC 04 95  24
D6F0  95 95 44 44 44 52 52 52  B2
D6F8  04 FC 04 97 97 97 77 77  85 12
D700  77 52 52 52 04 FC 04 95  DD
D708  95 95 11 11 11 50 50 50  2C
D710  03 FB 03 65 65 65 77 77  05
D718  77 72 72 72 20 EC 20 00  E8
D720  08 00 00 00 00 00 00 00  FF
D728  00 CF 00 00 FF 00 7F 80  CC
D730  00 FF 00 00 00 FF 00 00  05
D738  FF 00 FF 00 00 FF 00 00  0C
D740  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  14
D748  00 00 FF 00 00 FF 00 02  1F
D750  FD 03 80 7F 80 00 FF 00  A5
D758  00 FF 00 07 F9 07 C0 3F  34
D760  C0 00 FF 00 3E C1 00 0F  04
D768  F3 0E E0 9F E0 FC 03 00  9E
D770  40 80 00 1F E7 1C F0 CE  E7
D778  70 02 01 00 5F 80 1F FF  BF
D780  0F F8 FF E0 3F FA 01 F8  6F
D788  46 81 07 FF FF F0 FF FF  19
D790  1F B2 C1 F0 40 80 00 FE  A7
D798  3F E1 FF F8 0F 84 03 80  9C
D7A0  3C C3 00 7F BF 60 FC FB  0B
D7A8  0C 38 07 00 00 FF 00 FF  C8
D7B0  3F E3 FE F9 EE 40 BF 00  8D
D7B8  01 FE 01 FF 7C FF FF 1C  24
D7C0  FF 00 FF 00 03 FC 03 FE  95
D7C8  81 FE 3F C2 3F 80 7F 80  DD
D7D0  07 F8 07 C0 3F 40 07 F8  EB
D7D8  05 C0 3F C0 00 FF 00 00  72
D7E0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  B4
D7E8  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  BC
D7F0  00 00 FF 00 00 FF 00 00  C5
D7F8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  CC E5
D800  00 00 FF 00 00 FF 00 00  D6
D808  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  DD
D810  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  E5
D818  00 00 FF 00 00 FF 00 00  EE
D820  FF 00 00 FF 00 1F F0 00  05
D828  3F C0 00 E0 1F 00 08 F7  FD
D830  00 01 FE 00 00 FF 08 2F  3D
D838  D8 00 E8 17 00 01 FE 00  E6
D840  BF 40 00 A0 5F 00 68 97  15
D848  00 1D E2 00 A0 5F 00 A4  C2
D850  5B 00 48 B7 00 15 EA 00  81
D858  AE 51 00 E6 19 00 48 B7  2D
D860  00 15 EA 00 AE 51 00 07  3D
D868  F8 00 48 B7 00 15 EA 00  36
D870  AB 54 00 05 FA 00 48 B7  45
D878  00 05 FA 00 A9 56 00 FD  4B
D880  02 00 68 97 00 05 FA 00  58
D888  AE 51 00 01 FE 00 28 D7  5D
D890  00 05 FA 00 28 D7 00 FF  65
D898  00 00 F8 07 00 05 FA 00  6E
D8A0  2E D1 00 80 7F 00 90 6F  75
D8A8  00 1D E2 00 20 DF 00 97  15
D8B0  68 00 D0 2F 00 11 EE 00  EE
D8B8  2F D0 00 F0 0F 00 90 6F  8D
D8C0  00 11 EE 00 28 D7 00 00  96
D8C8  FF 00 90 6F 00 11 EE 00  9D
D8D0  2B D4 00 FE 01 00 10 EF  A5
D8D8  00 11 EF 00 2A D5 00 06  B5
D8E0  F9 00 10 EF 00 13 EC 00  AF
D8E8  AA 55 00 03 FC 00 18 E7  BD
D8F0  00 13 EC 00 82 7D 10 73  49
D8F8  9C 00 C8 37 00 13 EC 00  6A EC
D900  82 7D 00 40 BF 00 48 B7  D6
D908  00 12 ED 00 E2 1D 00 41  20
D910  BE 00 C8 37 00 12 ED 00  A5
D918  E2 1D 00 43 BC 00 F8 07  EE
D920  00 13 EC 00 E3 1C 00 C1  B8
D928  3E 00 10 EF 00 13 EC 00  3D
D930  00 FF 00 01 FE 00 10 EF  06
D938  00 11 EE 00 00 FF 00 01  10
D940  FE 00 78 87 00 11 EE 00  15
D948  00 FF 00 01 FE 00 58 A7  1E
D950  00 1F E0 00 FF 00 00 FF  26
D958  00 00 48 B7 00 00 FF 00  2F
D960  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  36
D968  00 00 FF 00 00 FF 00 00  3F
D970  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  46
D978  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  4E
D980  00 00 FF 00 00 FF 00 00  57
D988  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  5E
D990  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  66
D998  00 00 C0 00 00 84 00 80  35
D9A0  89 00 04 57 00 00 F8 00  55
D9A8  00 81 00 00 C1 00 00 53  16
D9B0  00 00 C0 00 00 BF 00 00  08
D9B8  E7 00 00 5B 00 00 F8 00  CB
D9C0  00 87 00 00 71 00 00 0B  9C
D9C8  00 00 C0 00 00 8E 00 00  EF
D9D0  39 00 00 7B 00 00 F8 00  55
D9D8  00 1C 00 00 9C 00 00 2B  94
D9E0  00 00 C3 00 00 F9 00 00  75
D9E8  4E 40 00 6B 00 00 C0 00  7A
D9F0  00 72 00 00 27 00 00 23  85
D9F8  00 00 D4 00 00 E0 00 00  85 80
DA00  03 00 00 8F 00 00 C5 00  31
DA08  00 CF 00 80 F9 00 00 CB  F5
DA10  00 00 D7 00 00 8F 80 80  50
DA18  78 00 00 E3 00 00 C7 02  16
DA20  02 0D 80 80 78 00 00 73  F4
DA28  00 00 CE 03 03 0C 80 A0  02
DA30  78 00 00 3B 00 00 DC 03  9C
DA38  03 0C A0 A0 58 00 04 1F  DC
DA40  10 00 C0 02 02 0D E0 E0  BB
DA48  18 00 00 3B 00 00 DC 02  53
DA50  02 0D 80 80 78 00 00 7B  2C
DA58  00 00 CE 02 02 0D 80 80  11
DA60  78 00 00 EB 00 00 C7 02  66
DA68  02 0D 80 80 79 00 00 CB  95
DA70  00 00 D3 00 00 8F 00 80  2C
DA78  F3 00 00 8B 00 00 E9 00  B9
DA80  00 C0 00 00 07 00 00 0B  2C
DA88  00 00 C0 00 00 E2 00 00  04
DA90  4E 00 00 4B 00 00 DC 00  DF
DA98  00 72 00 00 9D 00 00 0B  8C
DAA0  00 00 D4 00 00 B8 00 00  06
DAA8  38 00 00 4B 00 00 C0 00  C5
DAB0  00 1C 00 00 71 00 00 0B  22
DAB8  00 00 D4 00 00 0E 00 00  74
DAC0  E4 00 00 8B 00 00 DD 00  E6
DAC8  00 47 00 00 C0 00 00 0B  B4
DAD0  00 00 C1 00 00 C3 00 00  2E
DAD8  82 00 00 4B 00 00 C0 00  3F
DAE0  01 01 00 00 10 00 00 43  0F
DAE8  00 00 FF 00 00 FF 00 00  C0
DAF0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  C7
DAF8  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  CF CD
DB00  18 00 E7 00 00 FF 00 00  D9
DB08  FF 00 00 DD 18 18 FF 00  EE
DB10  02 FF 00 00 FF 00 00 DD  C8
DB18  00 00 FF 00 1E E1 00 7E  6F
DB20  81 00 00 DD 00 00 FF 00  58
DB28  7C 83 00 7F 80 02 02 C3  C8
DB30  00 01 FE 00 50 EF 00 67  B0
DB38  98 00 80 7F 00 03 FC 00  A9
DB40  C0 3F 00 63 9C 00 C0 3F  18
DB48  00 07 F8 00 00 FF 00 61  82
DB50  9E 00 E0 1F 00 06 F9 00  C7
DB58  00 FF 00 60 9F 00 70 8F  30
DB60  00 0E F1 00 00 FF 00 60  99
DB68  9F 00 38 C7 00 1C E3 00  E0
DB70  00 FF 00 60 9F 00 38 C7  48
DB78  00 18 E7 00 07 F8 00 60  B1
DB80  9F 00 0C F3 00 38 C7 00  F8
DB88  07 FA 00 60 9F 00 0C F3  62
DB90  00 38 C7 00 07 F8 00 E0  49
DB98  1F 00 0E F1 00 70 8F 00  90
DBA0  06 F9 00 C0 3F 00 0E F1  78
DBA8  00 70 8F 00 06 F9 00 00  81
DBB0  FF 00 06 F9 00 70 8F 00  88
DBB8  06 F9 00 00 FF 00 06 F9  90
DBC0  00 70 8F 00 06 F9 00 00  99
DBC8  FF 00 06 F9 00 70 8F 00  A0
DBD0  06 F9 00 00 FF 00 0E F1  A8
DBD8  00 70 8F 00 06 F9 00 00  B1
DBE0  FF 00 0C F3 00 70 8F 00  B8
DBE8  3E C1 00 00 FF 00 0C F3  C0
DBF0  00 38 C7 00 7E 81 00 00  C9
DBF8  FF 00 0C F3 00 38 C7 00  D0 81
DC00  F0 0F 00 00 FF 1C 00 F7  ED
DC08  00 1C E3 00 F0 0F 00 00  E2
DC10  FF 00 18 E7 00 1C E3 00  E9
DC18  7E 81 00 00 FF 00 38 C7  F1
DC20  00 0E F1 00 3F C0 00 00  FA
DC28  FF 00 30 CF 00 0F F0 00  01
DC30  03 FC 00 00 FF 00 F0 0F  09
DC38  00 07 F8 00 03 FC 00 00  12
DC40  FF 00 E0 1F 00 03 FC 00  19
DC48  C3 3C F0 F3 0C 00 C0 3F  11
DC50  00 01 FE 00 EF 10 00 1F  49
DC58  E0 00 80 7F 00 00 FF 00  12
DC60  FE 01 00 3E C1 00 00 FF  39
DC68  00 00 FF 00 3C C3 20 38  9A
DC70  E7 00 00 FF 00 00 FF 00  31
DC78  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  51
DC80  00 00 FF 00 00 FF 00 00  5A
DC88  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  61
DC90  01 FE 00 FF 00 00 FC 83  E9
DC98  00 00 FF 00 00 FF 00 00  72
DCA0  FF 00 04 FB 00 00 FF 01  7A
DCA8  01 FE 80 80 7F 00 04 FB  01
DCB0  00 00 FF 0F 0F F0 F0 F0  79
DCB8  0F 00 04 FB 1F 1F E0 FF  BF
DCC0  FE 01 FE 7E 81 00 04 FF  9B
DCC8  1F 1F E0 FF FE 01 FE 7E  3C
DCD0  81 00 00 FF 1F 1F E0 FF  49
DCD8  FC 03 FE 3E C1 00 00 FF  AF
DCE0  1F 1F E0 FF FC 03 FE 3E  14
DCE8  C1 00 00 FF 1F 1F E0 FF  A1
DCF0  F8 07 FF 1F E0 00 00 FF  C8
DCF8  1F 1F E0 FF F0 0F FF 0F  FE AC
DD00  F0 00 00 FF 1F 1F E0 FF  E9
DD08  F0 0F FF 0F F0 00 00 FF  E1
DD10  1F 1F E0 FF F0 0F FF 0F  17
DD18  F0 E0 E0 1F 1F 1F E0 FF  E1
DD20  E0 1F FF 07 F8 E0 E0 1F  D9
DD28  1F 1F E0 FF FC 03 FF 3F  5F
DD30  C0 E0 E0 1F 1F 1F E0 FF  C9
DD38  FC 03 FF 3F C0 F0 F0 0F  01
DD40  1F 1F E0 FF FC 03 FF 3F  77
DD48  C0 FC FC 03 1F 1F E0 FF  FD
DD50  FC 03 FF 3F C0 FC FC 03  25
DD58  1F 1F E0 FF FC 03 FF 3F  8F
DD60  C0 FC FC 03 1F 1F E0 FF  15
DD68  FC 03 FF 3F C0 FC FC 03  3D
DD70  1F 3F E0 FF FC 03 FF 3F  C7
```

```
DD78  C0 FC FC 03 3F 3F C0 FF  4D
DD80  FC 03 FF 3F C0 FC FC 03  55
DD88  3F 3F C0 FF FC 03 FF 3F  DF
DD90  C0 FC FC 03 3F 3F C0 FF  65
DD98  FF 00 FF FF 00 FC FC 03  6D
DDA0  3F 05 FA FF 44 BB FF 54  0C
DDA8  AB FC 54 AB 3F 2D D2 FF  68
DDB0  55 AA FF 55 AA FC D4 2B  85
DDB8  3F 2C D3 FF 45 BA FF 55  25
DDC0  AA FC C4 BB 3F 2D D2 FF  FF
DDC8  4D B2 FF 55 AA FC 54 AB  9D
DDD0  3F 2D D2 FF 54 AB FF 44  2C
DDD8  BB FC 54 AB 3F 3F C0 FF  A8
DDE0  FF 00 FF FF 00 FC FC 03  B5
DDE8  00 00 FF 00 00 FF 00 00  C3
DDF0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  CA
DDF8  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  D2 DA
DE00  00 00 FF 00 00 FF 00 00  DC
DE08  FF 00 00 FF 02 02 FF 00  E7
DE10  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  EB
DE18  00 3E C1 3F 3B C7 F1 71  98
DE20  8E F0 F0 0F 00 3E C1 3F  B9
DE28  33 CC FF 35 C0 F0 F0 0F  E8
DE30  00 3E C1 0F 3F C0 C1 F1  CD
DE38  0E F0 F0 0F 00 3E C1 07  19
DE40  3B C4 81 71 8E F0 F0 0F  8C
DE48  00 00 FF 03 3C C3 00 F0  17
DE50  0F 00 20 FF 00 14 EB 00  5B
DE58  3F C0 00 F0 0F 00 A0 5F  33
DE60  00 14 EB 00 02 FF 00 00  3E
DE68  FF 00 A0 5F 00 14 EB 00  43
DE70  02 FD 00 00 FF 00 A0 5F  4B
DE78  00 3F C0 00 02 FD 00 03  57
DE80  FC 00 F0 0F 00 3F C0 00  58
DE88  02 FD 00 03 FC 00 F0 0F  63
DE90  00 3F C0 00 02 FD 00 03  6F
DE98  FC 00 F0 0F 00 3F C0 00  70
DEA0  02 FD 00 03 FC 00 F0 0F  7B
DEA8  00 27 D8 00 02 FF 00 03  89
DEB0  FC 00 90 6F 00 37 C8 00  88
DEB8  FF 05 00 FF 00 00 B0 4F  98
DEC0  00 00 FF 00 02 FD 00 00  9C
DEC8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  A3
DED0  7F 80 00 F3 0C 00 FC 03  AB
DED8  00 00 FF 00 02 FD 00 02  B6
DEE0  FD 00 04 FB 10 2F C0 00  B9
DEE8  02 FD 04 0A F1 00 04 FB  C3
DEF0  00 21 DE 00 F2 0D 00 78  44
DEF8  87 00 04 FB 00 20 DF 00  5B 5A
DF00  12 ED 00 40 BF 00 04 FB  DC
DF08  10 2F C0 00 D2 2D 01 42  28
DF10  BC 00 FC 03 00 00 FF 00  A9
DF18  52 AD 00 42 BD 00 00 FF  F4
DF20  00 3F C1 00 52 AD 00 42  40
DF28  BD 00 FC 83 00 20 DF 00  42
DF30  5F A0 00 C2 3D 00 04 FB  0C
DF38  00 24 DB 00 42 BD 00 7F  94
DF40  80 00 E4 1B 00 27 D8 00  9D
DF48  FE 01 00 00 FF 00 04 FB  24
DF50  00 20 DF 00 02 FD 00 00  2D
DF58  FF 00 04 FB 00 3F C0 00  34
DF60  FF 00 00 FF 00 00 FC 03  3C
DF68  00 00 FF 00 00 FF 00 00  45
DF70  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  4C
DF78  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  54
DF80  FF 00 FF FE 01 FF FF 00  5A
DF88  FF FF 00 FF FF 7F 80 FF  61
DF90  FF 00 FF FF 00 FF FE 01  6A
DF98  FF 00 F5 FF 01 54 FF 00  BE
DFA0  55 FF 00 5F FA 00 FF AA  D5
DFA8  01 FF AA 00 FF BF 00 FF  EE
DFB0  ED 12 ED B7 49 B4 DB 24  2E
DFB8  5B 6F 90 6F ED 12 ED B7  03
DFC0  4B B4 DB A4 5B 6F 90 6F  E6
DFC8  ED 12 ED B7 4B B4 DB A4  C8
DFD0  5B 6F 90 6F ED 12 ED B7  1B
DFD8  4B B4 DB A4 5B 6F 90 6F  FE
DFE0  ED 12 ED B7 4B B4 DB A4  E0
DFE8  5B 6F 90 6F ED 12 ED B7  33
DFF0  4B B4 DB A4 5B 6F 90 6F  16
DFF8  FF 7F 80 FF FF 00 FF FF  D1 3E
E000  00 FF FC 03 FF 7F 80 FF  DB
E008  FF 00 FF FF 00 FF FC 03  E3
E010  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  EB
E018  FF FF 00 FF 80 00 80 00  F5
E020  00 00 00 00 00 03 00 03  06
E028  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  03
E030  FF FF 00 FF FF 00 80 FF  8B
E038  00 00 FF 00 00 FF 00 03  19
E040  FF 00 BF FF 00 FF FF 00  DB
E048  FF FF 00 FF 80 7F 80 00  A4
E050  FF 00 40 BF 00 07 F8 07  34
E058  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  33
E060  FF F7 08 F7 C0 3F C0 00  F4
E068  FF 00 00 FF 00 07 F8 07  4C
E070  DF 20 DF FF 00 FF FF 00  2B
E078  FF FF 00 FF C0 3F C0 00  14
E080  FF 00 88 77 88 07 F8 07  EC
E088  F5 0A F5 FE 01 FE EB 14  58
E090  EB DF 20 DF FF 00 FF FF  36
E098  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  73
E0A0  FF 00 C0 FF 00 00 FF 00  3D
E0A8  00 FF 00 07 FF 00 C0 FF  4C
E0B0  00 00 FF 00 00 FF 00 07  95
E0B8  FF 00 C0 FF 00 00 FF 00  55
E0C0  00 FF 00 07 FF 00 C0 FF  64
E0C8  00 00 FF 00 00 FF 00 07  AD
E0D0  F7 00 C8 FF 00 00 C7 00  35
E0D8  00 FF 00 07 F7 08 C8 FF  84
E0E0  00 00 01 00 00 FF 00 07  C7
E0E8  FF 00 C0 FE 00 00 00 00  85
E0F0  00 FF 08 0F FF 00 FF FF  E3
E0F8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  D3 5C
```

●リスト13 "map1.E"

```
C2F0  00 00 00 07 00 38 00 3F  30
C2F8  01 00 01 C7 01 F8 01 FF  7C 40
C300  00 55 FF 00 55 FF 00 55  C0
C308  FF 00 55 FF 00 00 55 02  75
C310  02 4F 78 70 F1 00 00 55  52
C318  00 00 FF 3C 18 B8 1E 1C  20
C320  9C 00 00 FF 00 AA FF 32  59
C328  90 F1 A7 A6 E6 00 2A 7F  48
C330  00 55 FF 34 30 F2 DB DA  52
C338  FA 80 15 7F 00 00 AA 7A  2D
C340  22 E6 AB 8A AA 80 00 55  BF
C348  00 00 DD 4C 44 66 CB CA  73
C350  DA 80 00 3E 00 00 FF 67  11
C358  46 CF EB CA 6A 80 00 7F  4E
C360  00 AA FF 5E 4C CE 97 92  6D
C368  92 80 15 7F 00 55 FF 7C  A1
C370  4C C4 F7 76 F6 80 00 7F  A5
C378  00 00 55 FD 4D CD D7 54  D2
C380  54 80 00 2A 00 00 AA DD  C8
C388  CD CD EF E4 E4 80 00 55  71
C390  00 00 7F DB 89 8B 6E 6C  9B
C398  6D 80 00 3F 00 00 A9 FB  2B
C3A0  BB AF E9 C8 9E 80 00 54  F0
C3A8  00 00 5D CB 89 8C 5D 04  09
C3B0  A4 80 00 52 00 00 FA 00  E3
C3B8  00 C0 00 00 00 00 00 3D  78
C3C0  00 50 DD 00 00 B6 00 01  67
C3C8  DB 00 21 6B 00 A0 EB 00  7D
C3D0  00 FB 00 00 6D 00 02 76  73
C3D8  00 49 FF 00 00 BF 00 00  A2
C3E0  DD 00 05 AD 00 04 3F 00  75
C3E8  00 F5 00 00 6D 00 00 B5  C2
C3F0  00 80 BE 00 00 BE 00 00  AF
C3F8  5A 00 00 DF 00 00 DF 00  D3 02
C400  00 F5 00 00 49 00 01 B5  B8
C408  00 00 F5 00 00 FB 00 00  BC
C410  6B 00 02 5F 00 00 BF 00  5F
C418  00 DD 00 00 B7 00 00 B4  24
C420  00 00 6D 00 00 6F 00 00  C0
C428  4D 00 00 4B 00 00 DE 00  62
C430  00 B5 00 00 56 00 00 A9  A8
C438  00 00 BD 00 00 CA 00 00  83
C440  D5 00 00 D5 00 80 F5 00  23
C448  00 BD 00 00 9B 00 02 27  8D
C450  00 00 BF 00 00 7D 00 00  50
C458  EC 00 00 D6 00 20 6D 00  6B
C460  00 5B 00 00 B7 00 00 29  5F
C468  00 50 F4 00 00 AE 00 00  1E
C470  D4 00 04 AE 00 0A 5A 00  1E
C478  40 FF 00 00 AD 00 22 27  71
C480  00 00 55 00 00 53 70 70  CC
C488  F5 00 00 55 00 00 AA 08  48
C490  08 AD 0C 0C 0C 00 00 AA  D7
C498  00 00 FF 00 00 E8 66 24  CD
C4A0  E5 00 00 FF 00 00 FF 0B  52
C4A8  0B EF 6E 28 E9 00 00 FF  E4
C4B0  07 07 57 DB DB DB 6C 68  3E
C4B8  E9 00 00 55 18 18 B8 0B  AD
C4C0  0A 3B DF 5F DF E0 60 6A  90
C4C8  13 12 F3 83 03 D3 D0 D0  9D
C4D0  D0 0E 0C 3C 1B 0B EB EB  B6
C4D8  C9 FB E7 62 E7 C7 C2 D6  EF
C4E0  0F 00 E0 DB 4B 5B FF 3E  51
C4E8  FF F5 54 FC 00 00 AA 33  CD
C4F0  12 93 FF 95 F5 FB D8 F8  AD
C4F8  00 00 55 17 17 57 FF 90  25 56
C500  F0 FE 00 00 00 00 AA 37  94
C508  36 B7 D8 10 F2 00 00 AA  3E
C510  00 00 19 16 16 77 D0 00  61
C518  ED 00 00 32 00 00 CD 35  FE
C520  25 A7 F8 E0 E3 00 00 38  A4
C528  00 00 57 02 00 60 40 00  E6
C530  03 00 00 CA 00 00 27 00  E9
C538  00 50 00 00 00 00 00 74  C1
C540  00 55 FF 00 55 FF 00 55  02
C548  FF 00 55 FF 1F 9F DF FF  FC
C550  FF FF FF FF FF F8 FA FB  FD
C558  35 35 B5 55 55 55 55 55  E5
C560  55 54 55 55 6A EA EA AA  60
C568  AA AA AA AA AA AA AA AB  7E
C570  7F 7F FF FF FF FF FF FF  2D
C578  FF FE FF FF 5C DC DC FF  4B
C580  AA FA FF 0A AA FE AA AB  EF
C588  63 63 E3 FF 54 55 FF 15  B2
C590  55 FE 57 57 5F DE DF FF  71
C598  A9 E9 FF 8A 8A FE AA AB  55
C5A0  5F 55 D7 FE 56 56 FF 65  FE
C5A8  65 FE 57 57 7E EA EA B9  89
C5B0  A8 A8 FF 12 12 FE AA AB  3B
C5B8  7D 55 FD FB 58 D8 FF 15  8B
C5C0  35 FE 57 57 6E EA EE FB  A7
C5C8  A8 A8 FF 12 72 FE AA AB  B3
C5D0  75 55 F5 FB 58 58 FF 15  13
C5D8  75 FE 57 57 6F EA EE FB  00
C5E0  A8 A8 FF 12 F2 FE AA AB  4B
C5E8  7F 7F FF FF FF FF FF FF  A5
C5F0  FF FE FF FF 00 80 C0 00  F0
C5F8  00 00 00 00 00 00 00 00  BD 39
C600  41 55 FF 01 55 FF 01 55  06
C608  FF 00 55 FF 00 AA FF 00  CA
C610  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  D1
C618  04 55 FF 10 55 FF 10 55  FF
C620  FF 10 55 FF 80 AA FF 00  72
C628  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  E9
C630  00 55 FF 41 55 FF 01 55  35
C638  FF 01 55 FF 08 AA FF 00  03
C640  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  01
C648  00 55 FF 04 55 FF 10 55  1F
C650  FF 10 55 FF 80 AA FF 80  22
C658  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  19
C660  00 55 FF 00 55 FF 41 55  64
C668  FF 01 55 FF 08 AA FF 08  3B
C670  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  31
C678  00 55 FF 00 55 FF 04 55  3F
C680  FF 10 55 FF 00 AA FF 80  D2
C688  AA FF 80 AA FF 00 AA FF  C9
C690  10 55 FF 00 55 FF 00 55  63
C698  FF 41 55 FF 00 AA FF 08  A3
C6A0  AA FF 08 AA FF 00 AA FF  69
C6A8  41 55 FF 00 55 FF 00 55  AC
C6B0  FF 04 55 FF 00 AA FF 00  76
C6B8  AA FF 80 AA FF 80 AA FF  79
C6C0  FF C0 FF FF 00 FF FF C1  02
C6C8  FF FF 80 FF FF 03 FF FF  0B
C6D0  0C FF FF 00 FF FF 18 FF  B5
C6D8  FF 30 FF FF 00 FF FF 18  E1
C6E0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  A0
C6E8  C3 FF FF 01 FF FF 80 FF  ED
C6F0  FF 06 FF FF 00 FF FF 00  B7
C6F8  FF FF 0C FF FF 80 FF FF  44 2D
C700  18 FF FF 30 FF FF 01 FF  0B
C708  FF 18 FF FF 01 FF FF 03  E6
C710  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D1
C718  60 FF FF 00 FF FF 00 FF  3A
C720  FF 00 FF FF 00 FF FF 30  12
C728  FF FF 18 FF FF 0C FF FF  0D
C730  06 FF FF 00 FF FF 00 FF  F8
C738  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  FA
C740  FF FF 60 FF FF 30 FF FF  91
C748  00 FF FF 06 FF FF 00 FF  10
C750  FF 00 FF FF 60 FF FF 60  D2
C758  FF FF 08 FF FF 80 FF FF  A1
C760  00 FF FF 00 FF FF 01 FF  23
C768  FF 06 FF FF 06 FF FF 00  36
C770  FF FF C0 FF FF 00 FF FF  F1
C778  00 FF FF 18 FF FF 18 FF  6A
C780  40 EF 55 00 FF 55 40 EF  4E
C788  55 00 FF 55 00 FF AA 20  C1
C790  F7 AA 00 FF AA 20 F7 AA  62
C798  04 FF 55 00 FF 55 04 FF  0E
C7A0  55 00 FF 55 00 FF AA 02  BB
C7A8  FF AA 00 FF AA 02 FF AA  6C
C7B0  00 FF 55 40 EF 55 00 FF  4E
C7B8  55 40 EF 55 20 F7 AA 00  19
C7C0  FF AA 20 F7 AA 00 FF AA  9A
C7C8  00 FF 55 04 FF 55 00 FF  3A
C7D0  55 04 FF 55 02 FF AA 00  EF
C7D8  FF AA 02 FF AA 00 FF AA  9C
C7E0  40 EF 55 00 FF 55 40 EF  AE
C7E8  55 00 FF 55 00 FF AA 40  41
C7F0  DF AA 00 FF AA 20 F7 AA  AA
C7F8  04 FF 55 00 FF 55 04 FE  6D E7
C800  55 00 FF 55 00 FF AA 04  1E
C808  FD AA 00 FF AA 02 FF AA  CB
C810  00 FF 55 40 EF 55 00 FF  AF
C818  55 40 EF 55 20 F7 AA 00  7A
C820  FF AA 40 DF AA 00 FF AA  03
C828  00 FF 55 08 FB 55 00 FF  9B
C830  55 04 FF 55 02 FF AA 00  50
C838  FF AA 04 FD AA 00 FF AA  FD
C840  00 55 FF 00 55 FF 00 55  05
C848  FF 00 55 FF 00 AA FF 00  0C
C850  AA FF 00 AA FF 00 AA FF  13
C858  00 55 FF 00 54 FE 90 95  EB
C860  D7 00 55 FF 00 AA FF 01  FD
C868  A9 FD 38 32 B3 00 AA FF  9C
C870  05 55 FD 82 22 2B 58 C8  7E
C878  CA 28 29 BB 13 B2 FA D5  AA
C880  D9 8B BC F0 F1 68 78 6D  96
C888  03 41 E9 AA 56 57 5A 6C  9A
```

```
C890  6D C6 6B 53 1D 9C DC 53  31
C898  EB AB BD B0 B2 22 B4 E9  D4
C8A0  52 58 D5 AD 54 54 3A 34  AA
C8A8  75 C6 6B 53 69 FC E8 1A  D0
C8B0  08 4C 1D 08 08 2A 3C 69  C8
C8B8  3F 3D D5 24 00 48 20 00  5D
C8C0  20 C6 6B 53 2D AC E8 40  2D
C8C8  00 80 3D 08 28 62 74 69  BC
C8D0  76 74 D5 A4 00 08 6A 00  6D
C8D8  60 D4 79 53 6D EC E8 58  39
C8E0  08 08 FD 08 E8 6A 7C 69  F4
C8E8  6A 6A EA AA AA AA AA AA  C0
C8F0  AA AA AB AB 00 80 C0 00  A2
C8F8  00 00 00 00 00 00 00 00  C0 C6
C900  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C4
C908  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  CC
C910  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D3
C918  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  DC
C920  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  E4
C928  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  EB
C930  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  F4
C938  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  FC
C940  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  03
C948  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  0C
C950  FF 00 FF FF 00 F0 FF 00  05
C958  00 FF 00 01 FF 00 FF FF  1E
C960  07 E0 FF DF 00 FF 7C 00  69
C968  FF 00 FF FF 06 E0 FF C3  D6
C970  00 FF 54 00 FF 00 FF FF  89
C978  06 E0 FF DF 00 FF 54 00  58
C980  FF 00 FF FF 06 E0 FF D3  FE
C988  00 FF 54 00 FF 00 FF FF  A1
C990  06 E0 FF DF 00 FF 54 00  70
C998  FF 00 FF FF 00 F0 FF 00  4D
C9A0  00 FF 00 01 FF 00 FF FF  66
C9A8  00 FF FF 00 F1 FB 00 FF  5A
C9B0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  74
C9B8  F1 FF 00 FF FF 00 FF FF  6D
C9C0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  84
C9C8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  8C
C9D0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  93
C9D8  00 FF FF 02 FD FF 00 FF  9C
C9E0  FF 01 FE FE 00 FF FF 01  A4
C9E8  FE FF 00 FF FF 01 FE FE  A9
C9F0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  B4
C9F8  FF 03 FC FC 00 FF FF 00  B9 A6
CA00  FF FF 00 FF FF 07 F8 F8  BD
CA08  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  CD
CA10  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  D5
CA18  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  DC
CA20  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  E5
CA28  FF 00 FF FF 01 FE FE 00  EC
CA30  7F FF 00 FF FF 00 FF FF  74
CA38  00 FE FF 00 3F FF 00 FF  3C
CA40  FF 00 FF FF 01 FC FF 80  83
CA48  1F FF 00 FF FF 00 FF FF  2C
CA50  00 FC FF 80 1F FF 00 FF  B2
CA58  FF 00 FF FF 00 FE FF 00  1C
CA60  3F FF 00 FF FF 00 FF FF  64
CA68  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  2D
CA70  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  35
CA78  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  3C
CA80  FC 00 1F 00 7F FF 00 FF  E2
CA88  FF 00 FF FF F8 00 3F 00  86
CA90  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  54
CA98  F0 01 0F 00 FF FF 00 FF  5F
CAA0  FF 00 FF FF E0 03 1F 00  69
CAA8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  6C
CAB0  80 01 7F 00 FF FF 00 FF  77
CAB8  FF 00 FF FF 04 01 FF 00  83
CAC0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  84
CAC8  00 01 FF 00 FF FF 00 BF  4F
CAD0  FF 03 FC FF 00 13 FF 00  A9
CAD8  FE FF 00 1F FF 02 FC FF  BA
CAE0  00 FF FF 00 FE FF 80 1F  44
CAE8  FF 02 FC FF 00 FF FF 00  AC
CAF0  FE FF 80 1F FF 02 FC FF  52
CAF8  00 FF FF 00 FE FF C0 1F  9C 79
CB00  FF 02 FC FF 00 FF FF 00  C5
CB08  FE FF 00 1F FF 02 FC FF  EB
CB10  00 FF FF 00 FF FF 00 EF  C6
CB18  FF 02 FC FF 00 FF FF 00  DD
CB20  FF FF 00 FF FF 03 FC FF  E5
CB28  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  EE
CB30  FF 01 FE FF 00 FF FF 00  F6
CB38  FF FF 00 FF FF 01 FE FF  FD
CB40  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  06
CB48  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  0E
CB50  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  15
CB58  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  1E
CB60  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  26
CB68  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  2D
CB70  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  36
CB78  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  3E
CB80  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  45
CB88  F0 0F FF 00 FF FF 00 FF  4E
CB90  FF 00 FF FF 1F 00 FF 80  F6
CB98  7F FF 00 FF FF 00 FF FF  DD
CBA0  C0 00 FF F8 07 FF 00 FF  27
CBA8  FF 00 FF FF 4E 00 FF 0F  CC
CBB0  00 FF 00 FF FF 00 FF FF  76
CBB8  42 00 FF FD 00 E3 FC 03  A3
CBC0  FF 00 FF FF 4E 00 FF 3F  14
```

```
CBC8  00 E8 FC 03 07 00 FF FF  7F
CBD0  E8 00 FF FF 00 EA FC 03  6A
CBD8  E7 00 FF FF 0E 00 FF 3F  D4
CBE0  00 EA FC 03 87 00 FF FF  19
CBE8  00 00 FF FF 00 EE FC 03  9E
CBF0  E7 00 FF FF B8 00 FF 1F  76
CBF8  00 E2 FC 03 27 00 FF FF  C9 80
CC00  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C7
CC08  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  CF
CC10  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D6
CC18  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  DF
CC20  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  E7
CC28  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  EE
CC30  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  F7
CC38  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  FF
CC40  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  06
CC48  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  0F
CC50  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  17
CC58  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  1E
CC60  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  27
CC68  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  2F
CC70  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  36
CC78  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  3F
CC80  FF 00 FF FF 01 FC FF F0  35
CC88  0F FF 00 FF FF 20 DF DF  3E
CC90  00 FC FF 10 0F FF 00 FF  74
CC98  FF 00 FF FF 01 FC FF D0  2D
CCA0  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  76
CCA8  01 FE FF 10 0F 7F 00 FF  0F
CCB0  FF 00 FF FF 01 FE FF 10  87
CCB8  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  8E
CCC0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  87
CCC8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  8F
CCD0  FF FF 00 FF FF 00 FE FF  95
CCD8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  9F
CCE0  FF 00 8C FF 00 FF FF 00  34
CCE8  FF FF 00 BB FF 00 00 FF  6B
CCF0  00 FF FF 00 FE FF 00 90  47
CCF8  FF 00 00 FF 00 FF FF 00  C0 C9
CD00  FA FF 00 00 FF 00 00 FF  C4
CD08  00 FF FF 00 D8 FF 00 00  AA
CD10  FF 00 00 FF 00 FF FF 00  D9
CD18  C0 FF 40 00 BF 06 00 F9  A2
CD20  00 FF FF 00 00 FF 80 00  6A
CD28  7F 17 00 E8 00 FE FF 00  70
CD30  00 FF 00 00 FF 36 00 C9  FA
CD38  00 FF FF 30 00 CF 04 00  06
CD40  FB 36 00 C9 00 FD FF 00  03
CD48  00 FF 06 00 F9 70 00 8F  12
CD50  00 FC FF 04 00 FB 5F 00  76
CD58  A0 F7 00 08 00 F8 FF 26  E1
CD60  00 D9 7F 00 80 F7 00 08  04
CD68  00 F8 FF 3F 00 C0 FF 00  2A
CD70  00 F0 00 FF 00 F0 FF 7F  AA
CD78  00 80 FF 00 00 F7 00 08  C3
CD80  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  48
CD88  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  50
CD90  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  57
CD98  00 63 FF 00 FF FF 00 FF  C4
CDA0  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  69
CDA8  7F FF 00 FF FF 00 FF FF  EF
CDB0  00 00 FF 00 0F FF 00 FF  89
CDB8  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  81
CDC0  07 FF 00 FF FF 00 FF FF  8F
CDC8  0E 00 F1 00 07 FF 00 FF  99
CDD0  FF 00 FF FF 30 00 CF 00  99
CDD8  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  AF
CDE0  C4 00 3B 00 0F FF 00 FF  B9
CDE8  FF 00 FF FF 1C 00 E3 00  B1
CDF0  1F FF 00 FF FF 00 FF FF  D7
CDF8  F8 00 07 00 03 FF 00 FF  C5 35
CE00  FF 00 FF FF F8 00 07 00  CA
CE08  00 FF 00 FF FF 00 FF FF  D1
CE10  FC 00 03 00 00 FF 00 7F  5B
CE18  FF 00 FF FF FF 00 00 00  E2
CE20  00 FF 00 07 FF 00 FF FF  F1
CE28  7F 00 80 80 00 7F 00 01  F5
CE30  FF 00 FF FF 1F 00 E0 00  FA
CE38  00 FF 00 00 FF 00 1F FF  22
CE40  A3 00 FF 8F 01 F0 FE 01  2F
CE48  DF 00 FF FF BA 00 FF BF  6B
CE50  00 F8 C2 01 3F 00 FF FF  16
CE58  A8 10 FF AB 10 FF 82 01  1A
CE60  FF 00 FF FF B8 00 FF BA  9C
CE68  01 FF BA 01 FF 00 FF FF  EE
CE70  80 00 FF AB 10 FF AA 11  32
CE78  FF 00 FF FF F8 00 FF 38  72
CE80  00 FF AA 11 FF 00 FF FF  05
CE88  0F F0 FF 83 00 FF AA 11  91
CE90  FF 00 FF FF 03 FC FF E8  41
CE98  00 FF 3A 01 FF 00 FF FF  9D
CEA0  03 FC FF 2F C0 FF 82 01  DD
CEA8  FF 00 FF FF 03 FC FF 27  98
CEB0  D0 F7 FE 01 FF 00 FF FF  41
CEB8  03 FC FF 01 FE FF 80 7F  81
CEC0  FF 00 FF FF 03 FC FF 83  0C
CEC8  7C FF 80 7F FF 00 FF FF  0D
CED0  01 FE FF FF 00 FF 00 FF  99
CED8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  A1
CEE0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  A8
CEE8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  B1
CEF0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  B9
CEF8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  C0 62
```

```
CF00  01 FE FF D0 0F FF 00 FF  AA
CF08  FF 00 FF FF 01 FE FF 10  E2
CF10  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  E9
CF18  01 FE FF 70 0F FF 00 FF  62
CF20  FF 00 FF FF 01 FE FF 10  FA
CF28  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  01
CF30  01 FE FF D0 0F FF 00 FF  DA
CF38  FF 00 FF FF 00 FF FF 50  52
CF40  AF FF 00 FF FF 00 FF FF  B9
CF48  00 FF FF 50 AF FF 00 FF  12
CF50  FF 00 FF FF 00 FF FF 50  6A
CF58  AF FF 00 FF FF 00 FF FF  D1
CF60  00 FF FF 50 AF FF 00 FF  2A
CF68  FF 00 FF FF 00 FF FF 50  82
CF70  AF FF 00 FF FF 00 FF FF  E9
CF78  01 FE FF D0 07 FF 00 FF  1A
CF80  FF 00 FF FF 01 FE FF 10  5A
CF88  0F FF 00 FF FF 00 FF FF  61
CF90  01 FE FF 70 07 FF 00 FF  D2
CF98  FF 00 FF FF 01 FE FF 40  A2
CFA0  00 FF 00 BF FF 00 FF FF  2A
CFA8  01 FE FF 7F 00 FF FE 01  F2
CFB0  FF 00 FF FF 01 FE FF 00  7A
CFB8  00 FF 02 01 FF 00 FF FF  86
CFC0  00 F8 FF 7F 00 80 FF 00  84
CFC8  00 F7 00 08 00 F8 FF 00  8C
CFD0  00 00 FF 00 00 F7 00 08  9D
CFD8  00 F0 FF FF 00 00 FF 00  94
CFE0  00 F3 00 08 02 E0 FD 3F  C8
CFE8  00 C0 C7 00 38 80 00 7F  75
CFF0  00 E0 FF 7E 00 81 07 00  A4
CFF8  F8 B7 00 48 00 C0 FF 70  ED AD
D000  00 8F 03 00 FC B7 00 48  5D
D008  19 C0 E6 70 00 8F 40 00  D6
D010  FF 37 00 C8 1F 00 E0 E0  BD
D018  00 1F E0 00 FB E1 00 1E  E1
D020  7F 00 80 C1 00 3F EC 00  DB
D028  FF F0 00 0F 1F 80 E0 87  FC
D030  00 7F FC 00 FF FC 00 03  79
D038  03 C0 FC 9F 00 7F F8 00  DD
D040  FF FE 00 01 1F C0 E0 3F  0C
D048  00 FF F8 00 FF FE 00 01  0D
D050  3F 80 C0 7F 00 FF F0 80  8D
D058  7F FE 00 01 1F 80 C0 3F  44
D060  00 FF 30 00 FF 7E 00 81  5D
D068  3F 00 C0 8E 00 7F 00 00  44
D070  FF 7E 00 81 1F 80 E0 80  3D
D078  00 7F 00 00 FF 7E 00 81  C5
D080  80 00 7F 00 00 FF 00 00  4E
D088  FF 00 1F FF E0 00 1F 00  74
D090  00 FF 80 00 7F 00 37 FF  94
D098  FE 00 01 00 00 FF 00 00  66
D0A0  FF 00 00 FF 7F 00 80 C0  2D
D0A8  00 3F 00 00 FF 00 00 FF  B5
D0B0  1F 00 E0 F0 00 0F 04 00  82
D0B8  FB 00 41 FF 07 00 F8 E1  A3
D0C0  00 1E 80 00 7F 00 18 FF  C4
D0C8  97 00 68 F8 00 07 C0 00  56
D0D0  3F 00 08 FF F7 00 08 E0  C5
D0D8  00 1F 02 00 FD 00 00 FF  C5
D0E0  57 00 A8 EC 00 13 06 00  B4
D0E8  F9 00 00 FF 57 00 A8 EE  9D
D0F0  00 11 06 00 F9 00 01 FF  D0
D0F8  51 00 AE E7 00 18 86 00  4C DF
D100  79 80 09 7F D8 00 27 F7  48
D108  00 08 C4 00 3B 00 00 FF  DF
D110  88 00 77 F7 00 08 E0 00  BF
D118  1F 00 00 FF 8C 00 73 37  3D
D120  00 C8 E0 00 1F C0 00 3F  B7
D128  87 00 78 81 00 7E F0 00  E7
D130  0F 80 02 7F FF 00 00 BD  CD
D138  00 42 F9 00 06 80 00 7B  45
D140  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  0C
D148  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  14
D150  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  1B
D158  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  24
D160  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  2C
D168  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  33
D170  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  3C
D178  FF 00 FF FF 00 C7 FF 00  0C
D180  FF FF 00 FA FF 00 FF FF  46
D188  00 03 FF 00 FF FF 00 FA  53
D190  FF 00 FF FF 00 43 FF 00  A0
D198  FF FF 00 D0 FF 00 5F FF  94
D1A0  00 C7 FF 00 FF FF 00 D5  0A
D1A8  FF 00 5F FF 00 07 FF 00  DC
D1B0  FF FF 00 E5 FF 00 3F FF  A1
D1B8  00 07 FF 00 FF FF 00 F0  7D
D1C0  FF 00 7F FF 00 0F FF 00  1C
D1C8  FF FF 00 FA FF 00 FF FF  8E
D1D0  00 8F FF 00 FF FF 00 F2  1F
D1D8  FF 00 7F FF 00 0F FF 00  34
D1E0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  AB
D1E8  00 07 FF 00 FF FF 00 FF  BC
D1F0  FF 00 FF FF 00 27 FF 00  E4
D1F8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  C3 15
D200  01 FE FF FF 00 FF FA 01  C9
D208  FF 00 FF FF 00 FF FF 20  F5
D210  C0 FF 0A 01 FF 00 FE FF  A8
D218  00 FF FF 2F C0 FF EA 01  C1
D220  FF 00 FC FF 00 FF FF 28  12
D228  C0 FF 2A 11 FF 01 FC FE  EE
D230  00 FF FF 2B C0 FF AA 01  95
```

```
D238  FF 00 FE FF 00 FF FF 2B  2F
D240  C5 FE 2A 11 FF 00 FE FF  0C
D248  00 FF FF 2A C0 FF 2A 01  2C
D250  FF 00 FC FF 00 FF FF 2B  45
D258  C4 FF EA 01 FF 00 F8 FF  CE
D260  00 FF FF 28 C1 FF 0A 41  63
D268  FF 00 FE FF 00 FF FF 2F  63
D270  C0 FF FA 01 FF 00 FC FF  F6
D278  00 FF FF 20 C0 FF 02 01  2A
D280  FF 00 FF FF 00 FF FF 3F  8C
D288  C0 FF FE 01 FF 00 FF FF  15
D290  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  5D
D298  FF 00 FC FF 00 FF FF 00  62
D2A0  FF FF 00 FF FF 00 FC FF  69
D2A8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  75
D2B0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  7D
D2B8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  84
D2C0  07 00 F8 9C 00 43 60 00  D0
D2C8  9F FE 00 00 1F 00 E0 BF  F5
D2D0  00 40 F1 00 0E FF 00 00  E0
D2D8  7F 00 80 1F 00 E0 FF 00  A7
D2E0  00 FC 00 03 FF 00 00 4E  FE
D2E8  00 B1 FF 00 00 C5 00 3A  69
D2F0  7F 00 80 60 00 9F 44 00  04
D2F8  BB 55 00 AA FF 00 00 7F  02 54
D300  00 80 15 00 EA 55 00 AA  51
D308  1E 00 E1 3F 00 C0 F1 00  CA
D310  0E 55 00 AA 1F 00 E0 1F  0E
D318  00 E0 FF 00 00 15 00 EA  C9
D320  0F 00 F0 D1 00 2E FF 00  F0
D328  00 F1 00 0E 03 80 F8 C1  36
D330  00 3E FF 00 00 FF 00 00  3F
D338  1F 00 E0 FC 00 03 FF 00  08
D340  00 FF 00 00 1F 00 E0 FC  0D
D348  00 03 FF 00 00 FF 00 00  1C
D350  7F 00 80 FC 00 03 FF 00  20
D358  00 FF 00 00 7F 00 80 F9  22
D360  00 06 FF 00 00 FF 00 00  37
D368  1F 00 E0 F9 00 06 FF 00  38
D370  00 FF 00 00 01 80 FE F9  BA
D378  00 06 FF 00 00 FF 00 00  4F
D380  FF 00 00 9C 00 43 70 00  A1
D388  8F 00 00 FF FF 00 00 9C  84
D390  00 63 00 00 FF 00 00 FF  C4
D398  7F 00 80 8F 00 70 F8 00  61
D3A0  07 00 00 FF 69 00 96 CF  47
D3A8  00 30 FE 00 01 00 00 FF  A9
D3B0  40 00 BF CF 00 30 FF 00  80
D3B8  00 00 00 FF 11 10 EE CF  68
D3C0  00 30 FF 00 00 C1 00 3E  C1
D3C8  C3 00 3C CF 00 30 FF 00  98
D3D0  00 E3 00 1C F7 00 38 CF  A0
D3D8  00 30 FF 00 00 C1 00 3E  D9
D3E0  FF 00 00 8F 00 70 FF 00  B0
D3E8  00 00 00 FF FF 00 00 8F  48
D3F0  00 70 FF 00 00 B0 00 4F  31
D3F8  FF 00 00 9F 00 60 FF 00  C8 47
D400  00 F0 00 0F FF 00 00 9F  71
D408  00 60 FF 00 00 C7 00 38  3A
D410  FF 00 00 9F 00 60 FF 00  E1
D418  00 FF 00 00 FF 00 00 9F  89
D420  00 60 FF 00 00 FF 00 00  52
D428  FF 00 00 9F 00 60 FF 00  F9
D430  00 FF 00 00 FF 00 00 9F  A1
D438  00 60 FF 00 00 FF 00 00  6A
D440  00 03 FF 00 FF FF 00 FF  13
D448  FF 00 FF FF 00 03 FF 00  1B
D450  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  1E
D458  00 03 FF 00 FF FF 00 FF  2B
D460  FF 00 FF FF 00 03 FF 00  33
D468  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  36
D470  00 03 FF 00 FF FF 00 FF  43
D478  FF 00 FF FF 00 01 FF 00  49
D480  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  4E
D488  00 01 FF 00 FF FF 02 FD  59
D490  FD 00 FF FF 00 01 FF 00  5F
D498  FF FF 03 FC FC 00 FF FF  63
D4A0  00 00 FF 80 FF 7F 01 FE  70
D4A8  FE 00 FF FF 00 00 FF 00  77
D4B0  7F FF 03 FC FC 00 FF FF  FB
D4B8  00 00 FF 00 7F FF 06 F9  08
D4C0  F9 00 FF FF C0 00 3F 00  8A
D4C8  FF FF 04 FB FB 00 FF FF  92
D4D0  80 00 7F 00 3F FF 02 FD  E0
D4D8  FD 00 FF FF E0 00 1F 00  A6
D4E0  3F FF 00 FF FF 00 FF FF  EE
D4E8  C0 00 3F 00 3F FF 00 FF  F8
D4F0  FF 00 FF FF F8 00 07 00  C0
D4F8  3F FF 00 FF FF 00 FF FF  06 78
D500  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  D0
D508  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  D8
D510  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  DF
D518  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  E8
D520  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  F0
D528  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  F7
D530  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  00
D538  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  08
D540  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  0F
D548  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  18
D550  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  20
D558  E7 FF 00 FF FF 00 FF FF  0F
D560  00 FF FF 10 87 FF 00 FF  C8
D568  FF 00 FF FF 00 FF FF 30  68
D570  83 FF 00 FF FF 00 FF FF  C3
D578  00 FF FF 38 83 FF 00 FF  04
D580  FF 80 FF 7F 00 FF FF 10  60
D588  83 FF 00 FF FF 10 FF EF  DB
D590  00 FF FF 00 C3 FF 08 FF  2C
D598  F7 00 FB FB 00 FF FF 14  6C
D5A0  C3 EB 01 FF FE 00 FF FF  1F
D5A8  00 FF FF 18 E1 E7 00 FF  5A
D5B0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  80
D5B8  E3 FF 04 FF FB 48 FF B7  6B
D5C0  00 E0 FF FC 00 03 FE 00  71
D5C8  01 03 00 FC 00 E0 FF FC  78
D5D0  00 03 FC 00 03 01 00 FE  A6
D5D8  1C C0 E3 FC 00 03 F8 00  63
D5E0  07 01 00 FE 1F C0 E0 FD  77
D5E8  00 02 F8 00 07 00 00 FF  BD
D5F0  1F 80 E0 FC 00 03 39 00  7C
D5F8  C6 F0 40 3F 3F 80 C0 F8  79 DD
D600  00 07 1F 00 C0 F9 00 3E  F3
D608  0F 00 F0 FC 00 03 3F 00  1B
D610  C0 F9 00 3E 0F 80 F0 F8  54
D618  00 06 BF 00 40 F8 00 FF  EA
D620  1F 00 E0 FD 00 02 F3 10  F7
D628  0C FC 00 7F 00 C0 FF F9  3D
D630  00 06 E0 00 1F 58 00 DF  42
D638  00 E0 FF F9 00 06 E0 00  CC
D640  1F 00 00 FF 03 F0 FC F8  1B
D648  00 07 F0 00 0F 00 00 FF  23
D650  03 E0 FC F8 00 07 FE 00  02
D658  01 07 00 F8 0F C0 F0 FC  E9
D660  00 03 FF 00 00 FF 00 00  37
D668  0E C0 F1 7C 00 83 3F 00  3B
D670  C0 FF 00 00 00 E0 FF 7F  63
D678  00 80 3E 00 C1 07 00 F8  CC
D680  FF 00 00 83 00 7C C7 00  1B
D688  38 FF 00 00 FF 00 00 9F  33
D690  00 60 F1 00 0E F6 00 09  C4
D698  CF 00 30 8F 00 60 F0 00  4C
D6A0  0F F0 00 0F 0F 00 F0 8F  12
D6A8  00 70 FE 00 01 60 00 9F  EC
D6B0  EF 00 10 8F 00 70 FF 00  83
D6B8  00 01 00 FE EF 00 10 8F  1B
D6C0  00 70 FF 00 00 01 00 FE  04
D6C8  EF 00 10 0F 00 F0 FF 00  9B
D6D0  00 81 00 7E EF 00 10 1F  C3
D6D8  00 E0 FF 00 00 08 08 F7  94
D6E0  67 00 98 1F 00 E0 FF 00  B3
D6E8  00 10 10 EF 77 00 88 0F  DB
D6F0  00 F0 FF 00 00 80 00 7F  B4
D6F8  71 00 8E 87 00 78 FF 00  CB 15
D700  00 80 00 7F F9 00 06 C7  9C
D708  00 38 F8 00 07 C0 00 3F  15
D710  F8 00 07 47 00 B8 F8 00  DD
D718  07 02 02 FD FF 00 00 07  FD
D720  00 F8 FC 03 03 00 80 FF  70
D728  FF 00 00 C7 00 38 FC 00  F9
D730  03 03 40 FF FF 00 00 87  D2
D738  00 78 F8 03 07 03 80 FF  0B
D740  F0 00 0D 00 7F FF 00 FF  91
D748  FF 00 FF FF E0 00 1F 00  1B
D750  7F FF 00 FF FF 00 FF FF  A1
D758  00 00 FF 00 3F FF 00 FF  6B
D760  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  33
D768  3F FF 00 FF FF 00 FF FF  79
D770  40 00 BF 00 1F FF 00 FF  63
D778  FF 00 FF FF 40 00 BF 00  4B
D780  1F FF 02 FD FF 00 FF FF  71
D788  40 00 BF 00 1F FF 02 FD  7B
D790  FF 00 FF FF 88 08 77 00  6B
D798  3F FF 0F F0 FF 80 7F FF  A9
D7A0  04 04 FB 00 1F FF 0F F0  97
D7A8  FF 80 7F FF 00 00 FF 00  7B
D7B0  0F FF 0F F0 FF 80 7F FF  91
D7B8  00 00 FF 00 0F FF 00 FF  9B
D7C0  FF 00 FF FF 80 80 7F 00  13
D7C8  03 FF 00 FF FF 00 FF FF  9D
D7D0  20 20 DF 00 03 FF 00 FF  C7
D7D8  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  AB
D7E0  E7 FF 00 FF FF 00 FF FF  99
D7E8  60 01 FF 00 03 FF 00 FF  20
D7F0  FF 00 FF FF E0 00 FF 00  A3
D7F8  E3 FF 00 FF FF 00 FF FF  AD EC
D800  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  D3
D808  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  DB
D810  FF FF 00 FF FF 20 FF DF  E2
D818  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  EB
D820  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  F3
D828  FF FF 02 FF FD 80 7F FF  FA
D830  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  03
D838  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  0B
D840  FF FF 00 FF FF 00 FC FF  0F
D848  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  1B
D850  FF 00 FE FF 00 FF FF 00  22
D858  FF FF 00 FF FF 00 FC FF  27
D860  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  33
D868  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  3B
D870  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  42
D878  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  4B
D880  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  53
D888  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  5A
D890  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  63
D898  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  6B
D8A0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  72
D8A8  00 3F FF 00 FF FF 00 FF  BB
D8B0  FF 00 FF FF 00 27 FF 00  AB
D8B8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  8A
D8C0  00 00 FF FF 00 00 A0 00  36
D8C8  5F F3 00 0C 00 98 FF FF  94
D8D0  00 00 8F 00 70 F0 00 0F  A6
D8D8  08 18 F7 FF 00 00 FF 00  C5
D8E0  00 80 00 7F 03 80 FC FF  35
D8E8  00 00 FF 00 00 F5 04 0E  C6
D8F0  07 80 F8 FF 00 00 FF 00  45
D8F8  00 E1 00 1E 7F 80 80 FF  4D 03
D900  00 00 FF 00 00 F3 00 0C  D7
D908  1F 00 E0 FF 00 00 FF 00  DE
D910  00 FF 00 00 1F 00 E0 FF  E6
D918  00 00 FF 00 00 FF 00 00  EF
D920  07 00 F8 FF 00 00 CF 00  C6
D928  30 F0 00 0F 00 00 FF C7  F6
D930  00 38 01 00 FE F0 00 0F  3F
D938  00 C0 FF 00 00 FF 00 00  CF
D940  FF 02 00 FD 00 E0 FF 00  F6
D948  17 FF 00 0C FF 02 02 FD  43
D950  00 F7 FF 00 9F FF 00 9E  5B
D958  FF 00 00 FF 00 FF FF 00  2D
D960  CF FF 00 FE FF 00 C5 FF  C8
D968  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  3C
D970  FF 00 E7 FF 00 FF FF 00  2C
D978  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  4B
D980  FF 00 00 8F 00 70 FE 00  55
D988  01 09 08 F7 FF 00 00 8F  F8
D990  00 70 FE 00 01 00 00 FF  D7
D998  7F 00 80 87 00 78 FF 00  6E
D9A0  00 00 00 FF FF 00 00 C7  3E
D9A8  00 38 FF 00 00 C0 00 3F  B7
D9B0  FF 00 00 C7 00 38 FF 00  86
D9B8  00 C0 00 3F FF 00 00 83  12
D9C0  00 3C FF 00 00 00 00 BF  93
D9C8  FF 00 00 00 00 FF FC 00  9B
D9D0  03 00 00 FF FC 00 03 00  AA
D9D8  00 FF 00 00 FF 00 26 FF  D4
D9E0  FC 00 03 00 12 FF 00 73  3C
D9E8  FF 01 3E FE 00 00 FF 00  FC
D9F0  33 FF 00 FF FF 01 FE FE  F6
D9F8  00 00 FF 00 E1 FF 00 FF  AF 98
DA00  FF 01 FE FE 00 03 FF 00  D8
DA08  E0 FF 00 FF FF 00 FF FF  BD
DA10  00 0F FF 00 F0 FF 00 FF  E6
DA18  FF 00 FF FF 00 9F FF 00  8D
DA20  FB FD 00 FF FF 00 FF FF  EE
DA28  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  FD
DA30  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  05
DA38  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  0C
DA40  C8 08 F7 00 07 FF 00 FF  E6
DA48  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  1E
DA50  03 FF 00 FF FF 00 FF FF  28
DA58  80 80 7F 00 03 FF 00 FF  B2
DA60  FF 00 FF FF 00 00 FF 00  36
DA68  07 FF 00 FE FF 00 3F FF  83
DA70  00 00 FF 00 0F FF 01 FE  56
DA78  FE 80 1F 7F 00 00 FF 00  6D
DA80  0F FF 01 FE FE 40 3F BF  A3
DA88  00 00 FF 00 3F FF 00 FC  9B
DA90  FF 00 3F FF 80 10 7F 00  B6
DA98  7F FF 00 FC FF 00 3F FF  29
DAA0  C0 3F 3F 00 FF FF 01 F8  AF
DAA8  FD 00 3F FF 40 BF BF 00  7B
DAB0  FF FF 03 F8 FF 80 3F FF  40
DAB8  40 BF BF 00 FF FF 03 F8  49
DAC0  FF 00 3F FF 00 FF FF 00  D5
DAC8  FF FF 01 F8 FF 00 7F FF  16
DAD0  00 FF FF 00 FF FF 00 FE  A4
DAD8  FF 00 7F FF 00 FF FF 00  2D
DAE0  FF FF 00 FF FF 00 FC FF  B1
DAE8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  BD
DAF0  FF 00 F8 FF 00 FF FF 00  BE
DAF8  FF FF 00 FF FF 00 FC FF  C9 1F
DB00  00 07 FF 00 FF FF 00 FF  DE
DB08  FF 00 FF FF 00 CF FF 00  AE
DB10  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  E5
DB18  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  EE
DB20  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  F6
DB28  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  FD
DB30  00 FF FF 00 33 FF 00 9F  DA
DB38  FF 00 FF FF 00 FC FF 00  0B
DB40  00 FF 00 0F FF 00 FF FF  26
DB48  01 F8 FE 71 00 8E 00 0F  28
DB50  FF 00 FF FF 03 F0 FC 8F  A6
DB58  00 70 80 1F 7F 00 E1 FF  A1
DB60  02 F1 FD 3F 00 F8 C0 0F  31
DB68  3F 0C 80 FF 06 F0 F8 7F  7A
DB70  00 FC C0 0E 3F DE 00 3F  71
DB78  06 F1 F9 3F 00 FF C0 0E  4F
DB80  3F 88 00 7B 03 F0 FC 7F  0B
DB88  00 FE 80 1E 7F 40 03 BF  80
DB90  00 F8 FF 1F 00 F0 C0 0F  40
DB98  3F 00 7F FF 00 F8 FF FF  26
DBA0  00 00 80 1F 7F 00 FF FF  97
DBA8  00 F8 FF 38 00 C7 00 1F  98
DBB0  FF 00 FF FF 00 FC FF 00  83
DBB8  02 FF 00 3F FF 00 FF FF  D0
DBC0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  96
DBC8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  9E
DBD0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  A5
DBD8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  AE
```

```
DBE0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  B6
DBE8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  BD
DBF0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C6
DBF8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  CE 58
DC00  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D6
DC08  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  DF
DC10  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  E7
DC18  FF FF 00 F8 FF 01 FE FE  E6
DC20  00 FF FF 00 FF FF 00 FE  F6
DC28  FF 11 EE FE 00 FF FF 00  FE
DC30  FF FF 00 F8 FF 39 C6 FE  FE
DC38  00 FF FF 00 FF FF 00 FE  0E
DC40  FF 10 EF FF 00 FF FF 00  17
DC48  FF FF 00 F8 FF 01 FE FE  16
DC50  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  27
DC58  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  2F
DC60  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  36
DC68  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  3F
DC70  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  47
DC78  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  4E
DC80  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  57
DC88  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  5F
DC90  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  66
DC98  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  6F
DCA0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  77
DCA8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  7E
DCB0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  87
DCB8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  8F
DCC0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  96
DCC8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  9F
DCD0  FF 00 FF FF C0 3F 3F 00  E7
DCD8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  AE
DCE0  00 FF FF 00 FF FF 00 E3  9B
DCE8  FF 00 FF FF C0 3F 3F 00  FF
DCF0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  C6
DCF8  40 BF BF 00 FF FF 00 E3  73 42
DD00  FF 00 FF FF C0 3F 3F 00  18
DD08  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  DF
DD10  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  E8
DD18  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  F0
DD20  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  F7
DD28  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  00
DD30  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  08
DD38  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  0F
DD40  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  18
DD48  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  20
DD50  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  27
DD58  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  30
DD60  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  38
DD68  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  3F
DD70  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  48
DD78  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  50
DD80  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  57
DD88  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  60
DD90  FF 00 FF FF 0E F1 FF 00  68
DD98  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  6F
DDA0  0A F5 FF 00 FF FF 00 FF  78
DDA8  FF 00 FF FF 0E F1 FF 00  80
DDB0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  87
DDB8  0A F5 FF 00 FF FF 00 FF  90
DDC0  FF 00 FF FF 0E F1 FF 00  98
DDC8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  9F
DDD0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  A8
DDD8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  B0
DDE0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  B7
DDE8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C0
DDF0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  C8
DDF8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  CF 95
DE00  00 FC FF 00 17 FF 00 9F  8E
DE08  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  E1
DE10  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  E8
DE18  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  F1
DE20  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  F9
DE28  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  00
DE30  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  09
DE38  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  11
DE40  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  18
DE48  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  21
DE50  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  29
DE58  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  30
DE60  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  39
DE68  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  41
DE70  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  48
DE78  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  51
DE80  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  59
DE88  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  60
DE90  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  69
DE98  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  71
DEA0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  78
DEA8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  81
DEB0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  89
DEB8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  90
DEC0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  99
DEC8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  A1
DED0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  A8
DED8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  B1
DEE0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  B9
DEE8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  C0
DEF0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C9
DEF8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  D1 0B
DF00  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D9
DF08  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  E2
DF10  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  EA
DF18  FF FF 00 FF FF 00 FE FF  F0
DF20  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  FA
DF28  FF 00 FE FF 00 FF FF 07  08
DF30  F8 F8 E0 1F 1F 00 F0 FF  0C
DF38  00 FF FF 0F F0 F3 F0 0F  06
DF40  CF 01 F8 FE 00 FF FF 0E  F1
DF48  F1 F3 70 8F EF 00 F8 FF  F0
DF50  00 FF FF 1E E1 E3 38 C7  0E
DF58  67 00 F8 FF 00 FF FF 0E  A1
DF60  F1 F3 70 8F EF 03 F0 FC  00
DF68  00 FF FF 0F F0 F3 F0 0F  36
DF70  CF 03 F0 FC 00 FF FF 07  12
DF78  F8 F8 E0 1F 1F 03 F0 FC  54
DF80  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  5A
DF88  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  62
DF90  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  69
DF98  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  72
DFA0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  7A
DFA8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  81
DFB0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  8A
DFB8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  92
DFC0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  99
DFC8  00 07 FF 00 FF FF 00 FF  AA
DFD0  FF 00 FF FF 60 07 9F 00  B2
DFD8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  B1
DFE0  E0 07 1F 00 FF FF 00 FF  C2
DFE8  FF 00 FF FF C0 03 3F 00  C6
DFF0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  C9
DFF8  E0 03 1F 08 F7 FF 00 FF  D6 F0
E000  FF 00 FF FF E0 01 1F 00  DD
E008  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  E2
E010  C8 01 37 00 FF FF 80 7F  ED
E018  FF 00 FF FF E8 01 17 00  F5
E020  FF FF 80 7F FF 00 FF FF  FA
E028  F8 01 07 03 FC FF 80 7F  05
E030  FF 00 FF FF C0 00 3F 00  0C
E038  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  12
E040  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  1B
E048  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  23
E050  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  2A
E058  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  33
E060  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  3B
E068  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  42
E070  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  4B
E078  FF 00 FF FF 08 F7 FF 00  53
E080  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  5A
E088  00 FF FF 00 FF FF 00 F8  5C
E090  FF 00 7F FF 00 FF FF 00  EB
E098  FF FF 03 F8 FF 00 1F FF  8E
E0A0  00 FF FF 00 FF FF 07 F0  73
E0A8  FF B0 07 CF 00 FF FF 00  0B
E0B0  FF FF 01 F0 FF 10 07 EF  84
E0B8  00 FF FF 00 FF FF 00 FC  90
E0C0  FF 20 07 DF 00 FF FF 00  A3
E0C8  FF FF 00 FF FF 00 EF FF  92
E0D0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  AB
E0D8  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  B3
E0E0  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  BA
E0E8  00 FF FF 00 FF FF 00 FF  C3
E0F0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  CB
E0F8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF  D2 62
```

●リスト14 "title.E"

```
C2F0  00 00 00 07 00 08 00 3F  00
C2F8  01 C0 00 41 00 50 01 FF  0C A0
C300  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  6A
C308  55 00 FF 55 00 FF AA 00  1D
C310  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  CE
C318  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  82
C320  55 00 FF 55 00 FF AA 00  35
C328  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  E6
C330  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  9A
C338  55 00 FF 55 00 FF AA 00  4D
C340  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FE
C348  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B2
C350  55 00 FF 55 00 FF AA 00  65
C358  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  16
C360  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  CA
C368  55 00 FF 55 00 FF AA 00  7D
C370  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  2E
C378  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  E2
C380  55 00 FF 55 00 FF AA 00  95
C388  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  46
C390  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  FA
C398  55 00 FF 55 00 FF AA 00  AD
C3A0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  5E
C3A8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  12
C3B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  C5
C3B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  76
C3C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  2A
C3C8  55 00 FF 55 00 FC A8 00  D8
C3D0  00 00 00 00 00 00 3F 2A  FC
C3D8  00 F0 50 00 00 00 00 00  DB
C3E0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  F7
C3E8  01 00 00 80 80 00 03 02  B1
C3F0  00 80 00 00 07 05 00 E0  1F
C3F8  40 00 03 01 00 80 80 00  FF 47
C400  07 02 00 F0 A0 00 01 00  5E
C408  00 C0 40 00 03 01 00 FF  CF
C410  55 00 FF 55 00 E0 A0 00  FD
C418  00 00 00 00 00 00 3F 2A  45
C420  00 FC 54 00 00 00 00 00  34
C428  00 00 07 05 00 FF AA 00  A1
C430  FF AA 00 C0 80 00 03 02  E2
C438  00 80 00 00 0F 05 00 E0  70
C440  40 00 01 01 00 C0 80 00  86
C448  07 02 00 E0 A0 00 01 00  96
C450  00 C0 40 00 01 01 00 80  96
C458  00 00 03 01 00 F0 A0 00  B0
C460  00 00 00 00 00 00 0F 0A  3D
C468  00 FC 54 00 00 00 00 00  7C
C470  00 00 1F 15 00 FF AA 00  11
C478  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  37
C480  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  EB
C488  55 00 FF 55 00 80 80 00  F5
C490  00 00 00 00 00 00 01 00  55
C498  00 80 00 00 00 00 00 00  DC
C4A0  00 00 01 01 00 80 80 00  66
C4A8  00 00 00 00 00 00 01 00  6D
C4B0  00 80 00 00 00 00 00 00  F4
C4B8  00 00 01 01 00 8F 8A 00  97
C4C0  E0 A0 00 07 02 00 F1 A0  9E
C4C8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  07
C4D0  05 00 FF 55 00 FF AA 00  96
C4D8  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  CE
C4E0  00 FF 55 00 E0 40 00 07  1F
C4E8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  AE
C4F0  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  E6
C4F8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  37 5B
C500  05 00 FF 55 00 FF AA 00  C7
C508  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  FF
C510  00 FF 55 00 E0 40 00 07  50
C518  05 00 FF 55 00 FF AA 00  DF
C520  C0 80 00 03 02 00 FF AA  D3
C528  00 FF 55 00 80 00 00 01  C2
C530  01 00 FF 55 00 FF AA 00  F3
C538  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  F8
C540  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  AC
C548  55 00 FF 55 00 FF AA 00  5F
C550  E0 A0 00 03 02 00 FF AA  43
C558  00 FF 55 00 80 00 00 00  F1
C560  00 00 FF 55 00 FF AA 00  22
C568  00 00 00 00 00 00 FF AA  D6
C570  00 FC 54 00 00 00 00 00  85
C578  00 00 3F 15 00 FC A8 00  35
C580  01 00 00 80 80 00 3F 2A  AF
C588  00 F8 50 00 03 01 00 C0  59
C590  40 00 1F 15 00 F8 A8 00  69
C598  03 02 00 C0 80 00 1F 0A  CB
C5A0  00 F0 50 00 00 00 00 00  A5
C5A8  00 00 0F 05 00 E0 A0 00  01
C5B0  00 00 00 00 00 00 07 02  7E
C5B8  00 E0 40 00 07 05 00 E0  89
C5C0  40 00 07 05 00 C0 80 00  11
C5C8  0F 0A 00 F0 A0 00 03 02  3B
C5D0  00 C0 40 00 0F 05 00 F0  99
C5D8  50 00 03 01 00 80 80 00  F1
C5E0  0F 0A 00 F0 A0 00 01 00  4F
C5E8  00 80 00 00 0F 05 00 F0  31
C5F0  50 00 01 01 00 FF AA 00  B0
C5F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  B8 ED
C600  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  6D
C608  55 00 FF 55 00 80 80 00  77
C610  00 00 00 00 00 00 0F 0A  EF
C618  00 C0 40 00 07 05 00 E0  CA
C620  40 00 03 01 00 C0 80 00  6A
C628  07 02 00 F0 A0 00 01 00  88
C630  00 C0 40 00 07 05 00 F0  F2
C638  50 00 01 01 00 C0 80 00  90
C640  07 02 00 F0 A0 00 01 00  A0
C648  00 C0 40 00 07 05 00 F0  0A
C650  50 00 01 01 00 C0 80 00  A8
C658  03 02 00 E0 A0 00 03 02  A8
C660  00 C0 40 00 00 00 00 00  26
C668  00 00 0F 05 00 C0 80 00  82
C670  04 00 00 00 00 00 3F 2A  A3
C678  00 C0 40 00 06 04 00 00  48
C680  00 00 1F 15 00 C0 80 00  BA
C688  07 02 00 00 00 00 0F 0A  70
C690  00 C0 40 00 07 05 00 80  E2
C698  00 00 07 05 00 C0 80 00  AA
C6A0  07 02 00 C0 80 00 03 02  B4
C6A8  00 80 00 00 03 01 00 E0  D2
C6B0  40 00 01 01 00 FF AA 00  61
C6B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  79
C6C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  2D
C6C8  55 00 FF 55 00 80 80 00  37
C6D0  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  60
C6D8  00 80 00 00 1F 15 00 F8  4A
C6E0  50 00 01 01 00 80 80 00  F8
C6E8  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  78
C6F0  00 80 00 00 1F 15 00 F8  62
C6F8  50 00 01 01 00 C0 80 00  50 A4
C700  18 08 00 18 08 00 03 02  0C
C708  00 C0 40 00 10 10 00 08  F7
```

```
C710  00 00 03 01 00 C0 80 00  1B
C718  10 00 00 08 08 00 03 02  04
C720  00 C0 40 00 10 10 00 08  0F
C728  00 00 03 01 00 C0 80 00  33
C730  00 00 00 00 00 00 03 02  FC
C738  00 E0 40 00 00 00 00 00  1F
C740  00 00 07 05 00 E0 A0 00  93
C748  01 00 00 80 80 00 07 02  19
C750  00 E0 40 00 01 01 00 80  B9
C758  00 00 07 05 00 E0 A0 00  AB
C760  03 02 00 C0 80 00 07 02  75
C768  00 E0 40 00 07 05 00 E0  3B
C770  40 00 07 05 00 FF AA 00  2C
C778  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  3A
C780  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  EE
C788  55 00 FF 55 00 FE AA 00  A0
C790  00 00 00 00 00 00 7F 2A  00
C798  00 F0 50 00 00 00 00 00  9F
C7A0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  BB
C7A8  00 00 00 00 00 00 03 02  74
C7B0  00 80 00 00 03 01 00 C0  BB
C7B8  40 00 01 01 00 80 80 00  C1
C7C0  07 02 00 E0 A0 00 01 00  11
C7C8  00 80 00 00 07 05 00 E0  FB
C7D0  40 00 01 01 00 80 80 00  D9
C7D8  07 02 00 E0 A0 00 01 00  29
C7E0  00 80 00 00 07 05 00 E0  13
C7E8  40 00 01 01 00 80 80 00  F1
C7F0  07 02 00 E0 A0 00 01 00  41
C7F8  00 80 00 00 07 05 00 E0  2B 9B
C800  40 00 01 01 00 80 80 00  0A
C808  03 02 00 C0 80 00 01 00  16
C810  00 C0 40 00 00 00 00 00  D8
C818  00 00 03 01 00 F0 A0 00  74
C820  00 00 00 00 00 00 0F 0A  01
C828  00 FE 54 00 00 00 00 00  42
C830  00 00 7F 55 00 FF AA 00  75
C838  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FB
C840  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  AF
C848  55 00 FF 55 00 FE AA 00  61
C850  07 02 00 FF AA 00 FF AA  73
C858  00 FC 54 00 03 01 00 FF  73
C860  55 00 FF 55 00 FC A8 00  75
C868  03 02 00 FF AA 00 FF AA  87
C870  00 FC 54 00 03 01 00 FF  8B
C878  55 00 FF 55 00 FC A8 00  8D
C880  03 02 00 FF AA 00 FF AA  9F
C888  00 FC 54 00 03 01 00 FF  A3
C890  55 00 FF 55 00 FC A8 00  A5
C898  03 02 00 FF AA 00 FF AA  B7
C8A0  00 FE 54 00 07 05 00 FF  C5
C8A8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  C2
C8B0  0F 0A 00 FF AA 00 FF AA  E3
C8B8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  27
C8C0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  DA
C8C8  0F 0A 00 FF AA 00 FF AA  FB
C8D0  00 FE 54 00 07 05 00 FF  F5
C8D8  55 00 FF 55 00 FE AA 00  F1
C8E0  07 02 00 FF AA 00 FF AA  03
C8E8  00 FF 55 00 0F 05 00 FF  17
C8F0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  0A
C8F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  BB 72
C900  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  70
C908  55 00 FF 55 00 FF AA 00  23
C910  FF AB 00 FF AA 00 FF AA  D5
C918  00 FF 55 00 FF 57 00 FF  8A
C920  D5 00 FF 55 00 FF AA 00  BB
C928  FF AF 00 FF EA 00 FF AA  31
C930  00 FF 55 00 FF 5F 00 FF  AA
C938  F5 00 FF 55 00 FF BF 00  08
C940  FF FF 00 FF FF 00 FF FA  FE
C948  00 FF 57 00 FF FF 00 FF  64
C950  FF 00 FF F5 00 FF AA 00  B5
C958  FF FF 00 FF FF 00 FF AA  C6
C960  00 FF 55 00 FF 7F 00 FF  FA
C968  FD 00 FF 55 00 FF AA 00  2B
C970  FF FF 00 FF FE 00 FF AA  DD
C978  00 FF 55 00 FF FF 00 FF  92
C980  FF 00 FF 55 00 FF AB 00  46
C988  FF FE 00 FF BF 00 FF AA  B5
C990  00 FF 57 00 FF D5 00 FF  82
C998  57 00 FF D5 00 FF AA 00  35
C9A0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  64
C9A8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  18
C9B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  CB
C9B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  7C
C9C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  30
C9C8  55 00 FF 55 00 80 80 00  3A
C9D0  03 02 00 C0 80 00 01 00  DF
C9D8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  8D
C9E0  40 00 03 01 00 C0 80 00  2D
C9E8  07 02 00 E0 A0 00 03 02  3F
C9F0  00 C0 40 00 07 05 00 E0  A5
C9F8  40 00 03 01 00 C0 80 00  45 02
CA00  07 02 00 E0 A0 00 03 02  58
CA08  00 C0 40 00 07 05 00 E0  BE
CA10  40 00 03 01 00 C0 80 00  5E
CA18  00 00 00 00 00 00 03 02  E7
CA20  00 C0 40 00 00 00 00 00  EA
CA28  00 00 03 01 00 C0 80 00  36
CA30  07 02 00 E0 A0 00 03 02  88
CA38  00 C0 40 00 07 05 00 E0  EE
CA40  40 00 03 01 00 C0 80 00  8E
CA48  07 02 00 E0 A0 00 03 02  A0
```

```
CA50  00 C0 40 00 07 05 00 E0  06
CA58  40 00 03 01 00 C0 80 00  A6
CA60  07 02 00 E0 A0 00 03 02  B8
CA68  00 80 00 00 03 01 00 C0  76
CA70  40 00 01 01 00 FF AA 00  25
CA78  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  3D
CA80  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F1
CA88  55 00 FF 55 00 80 80 00  FB
CA90  00 00 00 00 00 00 01 00  5B
CA98  00 C0 40 00 00 00 00 00  62
CAA0  00 00 01 01 00 C0 80 00  AC
CAA8  07 02 00 FF AA 00 E1 A0  A5
CAB0  00 C0 40 00 07 05 00 FF  85
CAB8  55 00 FF 55 00 C0 80 00  6B
CAC0  07 02 00 FF AA 00 FF AA  E5
CAC8  00 C0 40 00 07 05 00 F8  96
CAD0  50 00 7F 55 00 C0 80 00  FE
CAD8  00 00 00 00 00 00 7F 2A  4B
CAE0  00 C0 40 00 00 00 00 00  AA
CAE8  00 00 7F 55 00 C0 80 00  C6
CAF0  07 02 00 F8 A8 00 7F 2A  0C
CAF8  00 C0 40 00 07 05 00 FF  CD 92
CB00  55 00 FF 55 00 C0 80 00  B4
CB08  07 02 00 FF AA 00 FF AA  2E
CB10  00 C0 40 00 07 05 00 FF  E6
CB18  55 00 E1 41 00 C0 80 00  9A
CB20  00 00 00 00 00 00 01 00  EC
CB28  00 80 00 00 00 00 00 00  73
CB30  00 00 01 01 00 FF AA 00  A6
CB38  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FE
CB40  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B2
CB48  55 00 FF 55 00 80 80 00  BC
CB50  07 02 00 E0 A0 00 01 00  A5
CB58  00 C0 40 00 03 01 00 F0  17
CB60  50 00 03 01 00 C0 80 00  BF
CB68  01 00 00 F0 A0 00 03 02  C9
CB70  00 C0 40 00 00 00 00 F0  2B
CB78  50 00 03 01 00 C0 80 00  D7
CB80  00 00 00 70 20 00 03 02  E0
CB88  00 C0 40 00 00 00 00 30  83
CB90  10 00 03 01 00 C0 80 00  AF
CB98  00 00 00 10 00 00 03 02  78
CBA0  00 C0 40 00 00 00 00 00  6B
CBA8  00 00 03 01 00 C0 80 00  B7
CBB0  04 00 00 00 00 00 03 02  84
CBB8  00 C0 40 00 06 04 00 00  8D
CBC0  00 00 03 01 00 C0 80 00  CF
CBC8  07 02 00 00 00 00 03 02  A1
CBD0  00 C0 40 00 07 05 00 80  27
CBD8  00 00 03 01 00 C0 80 00  E7
CBE0  07 02 00 C0 80 00 03 02  F9
CBE8  00 80 00 00 03 01 00 E0  17
CBF0  40 00 01 01 00 FF AA 00  A6
CBF8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  BE E8
CC00  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  73
CC08  55 00 FF 55 00 80 80 00  7D
CC10  00 00 00 00 00 00 7F 2A  85
CC18  00 C0 40 00 00 00 00 00  E4
CC20  00 00 0F 05 00 C0 80 00  40
CC28  00 00 00 00 00 00 03 02  F9
CC30  00 C0 40 00 07 05 00 C0  C8
CC38  40 00 01 01 00 C0 80 00  86
CC40  07 02 00 E0 A0 00 01 00  96
CC48  00 C0 40 00 07 05 00 E0  00
CC50  40 00 01 01 00 C0 80 00  9E
CC58  07 02 00 E0 A0 00 01 00  AE
CC60  00 C0 40 00 07 05 00 E0  18
CC68  40 00 01 01 00 C0 80 00  B6
CC70  07 02 00 E0 A0 00 01 00  C6
CC78  00 C0 40 00 07 05 00 E0  30
CC80  40 00 01 01 00 C0 80 00  CE
CC88  07 06 00 C0 80 00 01 00  A2
CC90  00 C0 40 00 00 00 00 00  5C
CC98  00 00 03 01 00 C0 80 00  A8
CCA0  00 00 00 00 00 00 0F 0A  85
CCA8  00 80 00 00 00 00 00 00  F4
CCB0  00 00 7F 55 00 FF AA 00  F9
CCB8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  7F
CCC0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  33
CCC8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  E6
CCD0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  97
CCD8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  4B
CCE0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  FE
CCE8  FF AA 00 80 80 00 0F 0A  76
CCF0  00 FF 55 00 80 00 00 3F  CF
CCF8  3F 00 E1 E1 00 FC A8 00  69 92
CD00  3F 3F 00 FF EA 00 FD BC  ED
CD08  00 FD 55 00 FF F5 00 FE  19
CD10  54 00 01 01 00 81 81 00  35
CD18  FF AA 00 FE AA 00 FC FC  2E
CD20  00 BF 3F 00 FF 55 00 FF  3E
CD28  55 00 7F 55 00 BC A8 00  82
CD30  03 02 00 FC A8 00 FF AA  4F
CD38  00 81 01 00 F8 F8 00 01  78
CD40  01 00 F8 D0 00 FE AA 00  7E
CD48  3F 2A 00 DF 9E 00 FB AA  A0
CD50  00 FF 55 00 B8 30 00 01  5A
CD58  01 00 C3 41 00 FF AA 00  D3
CD60  83 82 00 B8 A8 00 1F 0A  BB
CD68  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  DC
CD70  55 00 FF 55 00 FF AA 00  8F
CD78  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  40
CD80  00 FF 55 00 FF 55 00 FC  F1
CD88  54 00 7F 55 00 FF AA 00  26
```

```
CD90  EF AA 00 FD A9 00 7F 2A  45
CD98  00 FF 55 00 EF 45 00 FD  EA
CDA0  55 00 7F 55 00 FF AA 00  3F
CDA8  0F 0A 00 01 01 00 3C 28  F4
CDB0  00 FF 55 00 6F 65 00 73  18
CDB8  71 00 BD 15 00 FF AA 00  71
CDC0  60 60 00 6F 6B 00 BD A9  8D
CDC8  00 FF 55 00 67 47 00 FF  96
CDD0  D5 00 BD 15 00 07 02 00  4D
CDD8  61 61 00 8F 8A 00 81 81  82
CDE0  00 F1 F1 00 6D 45 00 E6  27
CDE8  44 00 7F 55 00 FE AA 00  75
CDF0  6D 69 00 FF AA 00 F9 A8  DD
CDF8  00 C0 C0 00 6D 45 00 F3  EA D8
CE00  51 00 BF 15 00 3E 2A 00  5B
CE08  61 60 00 FF AA 00 FF AA  E9
CE10  00 FE 54 00 FF D5 00 CF  D3
CE18  45 00 F8 50 00 FE AA 00  1B
CE20  F0 A0 00 3F 2A 00 FB AB  8D
CE28  00 FE 54 00 F7 D7 00 80  96
CE30  80 00 03 03 00 FE AA 00  2C
CE38  F7 A6 00 FF AA 00 DF 9E  C9
CE40  00 FC 54 00 1F 15 00 FF  91
CE48  55 00 FF 55 00 FD A9 00  65
CE50  DF 8A 00 FF AA 00 FF AA  D9
CE58  00 FD 55 00 DF 55 00 FF  AB
CE60  55 00 FF 55 00 01 01 00  D9
CE68  C0 80 00 FF AA 00 FF AA  C8
CE70  00 FF FD 00 FE 54 00 FF  8B
CE78  55 00 FF 55 00 37 23 00  49
CE80  E8 A8 00 FF AA 00 FF AA  30
CE88  00 FF 55 00 FE 54 00 FF  FB
CE90  55 00 FF 55 00 39 28 00  68
CE98  9E 8A 00 FF AA 00 FF AA  E0
CEA0  00 FF 55 00 F8 58 00 07  19
CEA8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  78
CEB0  8F 8E 00 77 62 00 FF AA  1D
CEB8  00 E0 40 00 B0 10 00 77  DD
CEC0  55 00 FF 55 00 FF BE 00  F4
CEC8  BF AA 00 77 62 00 FF AA  81
CED0  00 1E 14 00 38 10 00 77  8F
CED8  55 00 FF 55 00 FE FA 00  47
CEE0  FB EB 00 F7 E2 00 FF AA  16
CEE8  00 FF 55 00 FB 51 00 F7  4D
CEF0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  10
CEF8  C3 83 00 F7 A2 00 FF AA  4E 03
CF00  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  76
CF08  55 00 FF 55 00 FF AA 00  29
CF10  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  DA
CF18  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  8E
CF20  55 00 FF 55 00 FF AA 00  41
CF28  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  F2
CF30  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  A6
CF38  55 00 FF 55 00 FF AA 00  59
CF40  C0 80 00 07 02 00 FF AA  01
CF48  00 F0 50 00 1F 1F 00 F0  85
CF50  F0 00 07 05 00 C7 87 00  69
CF58  FF FA 00 FF AF 00 F1 F0  AF
CF60  00 BF 3D 00 FF 55 00 07  86
CF68  05 00 FD 55 00 83 82 00  93
CF70  F0 A0 00 70 20 00 01 00  60
CF78  00 F8 50 00 07 05 00 FF  9A
CF80  55 00 FF 55 00 FF AA 00  A1
CF88  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  52
CF90  00 FF 55 00 FF 55 00 80  87
CF98  00 00 FF 55 00 FF AA 00  64
CFA0  FC A8 00 3E 3E 00 3F 2A  F8
CFA8  00 FF 55 00 FF 55 00 1F  3E
CFB0  15 00 BF 15 00 FF AA 00  11
CFB8  FF AA 00 C0 80 00 3F 2A  D9
CFC0  00 FF 55 00 F0 50 00 F1  14
CFC8  D1 00 FB 51 00 E3 A2 00  39
CFD0  F7 A7 00 77 26 00 FB AA  7F
CFD8  00 8B 09 00 87 05 00 77  3E
CFE0  55 00 F9 51 00 B9 B8 00  BF
CFE8  BF AA 00 1F 0A 00 FF AA  F2
CFF0  00 F5 55 00 BF 15 00 DF  BC
CFF8  55 00 FF 55 00 F7 A2 00  09 08
D000  FF AA 00 F8 A8 00 FF AA  C2
D008  00 C7 45 00 F1 51 00 FB  21
D010  53 00 7F 55 00 3F 3A 00  80
D018  EE AA 00 F3 A2 00 33 22  6A
D020  00 F1 51 00 8E 04 00 1F  E3
D028  15 00 EB 49 00 F5 A0 00  D6
D030  BF AA 00 CF 8A 00 E9 A8  53
D038  00 77 55 00 FF 55 00 F7  1F
D040  55 00 8C 0C 00 BE AA 00  65
D048  7C 28 00 3F 2A 00 BF AA  8E
D050  00 A1 01 00 7D 55 00 BF  53
D058  15 00 FF 55 00 EF AE 00  2E
D060  31 20 00 8F 8A 00 87 82  A3
D068  00 CF 45 00 B7 15 00 EC  04
D070  44 00 37 35 00 FF AA 00  99
D078  FF AA 00 FD A8 00 F7 A2  2F
D080  00 41 6B 00 06 AE 00 16  C6
D088  8E 00 35 BC 00 AA F0 00  71
D090  A2 D3 00 A6 47 00 9A 1C  78
D098  00 51 EB 00 55 A6 00 4D  EC
D0A0  AE 00 34 BA 00 2A 5A 00  90
D0A8  B2 53 00 86 57 00 FA 74  C8
D0B0  00 0C AE 00 31 B8 00 15  38
D0B8  87 00 54 3A 00 AE 5F 00  AA
D0C0  3A 7C 00 A9 31 00 88 DD  85
D0C8  00 4D AE 00 34 BA 00 53  D4
```

```
D0D0  EB 00 46 AE 00 86 55 00  5A
D0D8  1A 15 00 63 57 00 AE 4F  8E
D0E0  00 12 B2 00 44 A8 00 73  D3
D0E8  AB 00 4D AE 00 9A 59 00  51
D0F0  23 73 00 87 15 00 8A 59  D5
D0F8  00 34 B8 00 53 6A 00 1C  8D F7
D100  AE 00 11 BB 00 28 35 00  A8
D108  86 D5 00 9A 5D 00 B8 35  18
D110  00 41 EA 00 43 CA 00 4D  66
D118  CE 00 74 FA 00 A0 35 00  FA
D120  AB F1 00 86 97 00 3A 5F  43
D128  00 70 FA 00 C5 E9 00 58  69
D130  AA 00 30 BA 00 AA 35 00  74
D138  69 55 00 2A 19 00 AA 35  E9
D140  00 41 6B 00 07 AF 00 FE  71
D148  FE 00 35 BC 00 AA F0 00  A2
D150  A2 D3 00 AF 4F 00 9A 1C  4A
D158  00 52 E2 00 50 A0 00 0D  5A
D160  0F 00 34 BA 00 2B 5B 00  B4
D168  8B 8B 00 B7 B7 00 FA 74  2B
D170  00 0C AE 00 3F BE 00 D7  CF
D178  D7 00 54 3A 00 AE 5F 00  BB
D180  13 11 00 37 37 00 E8 ED  B8
D188  00 4D AE 00 1F 9B 00 B3  C1
D190  B3 00 46 AE 00 80 40 00  C8
D198  08 08 00 60 60 00 06 07  46
D1A0  00 12 B2 00 67 27 00 B4  77
D1A8  A4 00 4D AE 00 9B 59 00  0C
D1B0  70 70 00 0B 09 00 8A 59  58
D1B8  00 34 B8 00 3B 3A 00 E4  CE
D1C0  E6 00 11 BB 00 28 35 00  A0
D1C8  9F DD 00 9A 1D 00 B8 35  B9
D1D0  00 41 EA 00 46 C6 00 4D  25
D1D8  4E 00 74 FA 00 A0 35 00  3A
D1E0  A8 F0 00 86 97 00 3A 5F  FF
D1E8  00 70 FA 00 C4 E8 00 58  27
D1F0  AA 00 30 BA 00 AA 35 00  34
D1F8  69 55 00 EA D9 00 AA 35  29 14
D200  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  79
D208  55 00 FF 55 00 FF AA 00  2C
D210  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  DD
D218  00 FC 54 00 3E 14 00 3F  CB
D220  15 00 FF 55 00 F9 A8 00  FC
D228  9C 88 00 9F 8A 00 FF AA  F0
D230  00 F3 51 00 C1 41 00 DF  27
D238  55 00 FF 55 00 E7 A2 00  3C
D240  E7 A2 00 CF 8A 00 FF AA  9D
D248  00 EF 45 00 FF 55 00 EF  91
D250  45 00 FF 55 00 FF AA 00  64
D258  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  25
D260  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  D9
D268  55 00 FF 55 00 FF AA 00  8C
D270  FC A8 00 61 20 00 FF AA  10
D278  00 FF 55 00 F9 51 00 0C  F4
D280  04 00 FF 55 00 FF AA 00  53
D288  FB AA 00 DE 8A 00 FF AA  10
D290  00 FF 55 00 F3 51 00 FE  F8
D298  54 00 FF 55 00 FF AA 00  BB
D2A0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  6D
D2A8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  21
D2B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  D4
D2B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  85
D2C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  39
D2C8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  EC
D2D0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  9D
D2D8  00 EF 45 00 EF 45 00 FF  11
D2E0  55 00 FF 55 00 DF 8A 00  C4
D2E8  DF 8A 00 FF AA 00 FF AA  75
D2F0  00 E0 40 00 3E 14 00 03  37
D2F8  01 00 E7 45 00 CF 8F 00  55 91
D300  D1 81 00 FC F8 00 4F 0A  72
D308  00 DF 55 00 DF 5F 00 FF  4C
D310  55 00 BF 15 00 C7 82 00  55
D318  9F 9A 00 FF AA 00 DF 8A  36
D320  00 F3 51 00 3F 35 00 FF  AA
D328  55 00 DF 55 00 F8 A8 00  24
D330  7F 2A 00 FF AA 00 9F 8A  7E
D338  00 FF 55 00 81 01 00 F8  D9
D340  50 00 3F 15 00 FF AA 00  60
D348  24 20 00 01 00 00 9F 8A  89
D350  00 FE 54 00 6F 45 00 FC  25
D358  54 00 CF 45 00 FF AA 00  3C
D360  67 22 00 FE AA 00 6F 2A  FD
D368  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  E2
D370  55 00 FF 55 00 FF AA 00  95
D378  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  46
D380  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  FA
D388  55 00 FF 55 00 FF AA 00  AD
D390  FC A8 00 1F 0A 00 FF AA  D9
D398  00 FF 55 00 81 01 00 F3  34
D3A0  51 00 FF 55 00 F8 A8 00  B8
D3A8  7E 7E 00 0F 0A 00 FF AA  39
D3B0  00 E7 47 00 FF 55 00 F1  F6
D3B8  51 00 FF 55 00 DF 8A 00  99
D3C0  E7 A2 00 FE AA 00 FB AA  69
D3C8  00 C0 40 00 EF 45 00 FE  CD
D3D0  54 00 E5 45 00 FF AA 00  CA
D3D8  3F 2A 00 FE AA 00 DD D8  71
D3E0  00 FF 55 00 DF 55 00 FF  3A
D3E8  55 00 7D 55 00 FF AA 00  8B
D3F0  3F 2A 00 FF AA 00 1D 08  FA
D3F8  00 F8 50 00 FE 56 00 FF  66 5C
D400  55 00 63 41 00 E7 A2 00  56
D408  FD A9 00 3C 28 00 FF AA  8F
D410  00 F8 50 00 0F 0D 00 F3  3B
D418  51 00 FF 55 00 FF AA 00  3A
D420  F0 A0 00 0F 0A 00 FF AA  46
D428  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  A3
D430  55 00 FF 55 00 FF AA 00  56
D438  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  07
D440  00 FF 55 00 E0 40 00 87  0F
D448  05 00 FF 55 00 FF AA 00  1E
D450  1F 1F 00 F8 F8 00 FF AA  FB
D458  00 FC 54 00 FF F5 00 FF  6F
D460  55 00 3F 15 00 FB AB 00  83
D468  FF AA 00 3F 2A 00 DF 8A  B7
D470  00 FB 53 00 FF 55 00 3F  25
D478  15 00 DF 55 00 FD A9 00  3B
D480  F7 A3 00 9F 8A 00 DF 8A  80
D488  00 FE 54 00 FA D0 00 1F  97
D490  15 00 BF 15 00 FE AA 00  F5
D498  FE AA 00 9F 9A 00 BF AA  B6
D4A0  00 FF 55 00 3E 16 00 1F  3B
D4A8  15 00 7F 55 00 FF AA 00  0E
D4B0  CE 8A 00 9F 9A 00 7F 2A  BE
D4B8  00 FF 55 00 F2 50 00 11  33
D4C0  11 00 FF 55 00 FF AA 00  A2
D4C8  FE AA 00 3F 2A 00 FF AA  56
D4D0  00 FF 55 00 FE 54 00 0F  59
D4D8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  AE
D4E0  FE AA 00 2D 28 00 FF AA  5A
D4E8  00 FF 55 00 E1 41 00 83  B5
D4F0  01 00 FF 55 00 FF AA 00  C2
D4F8  BE AA 00 7F 2A 00 FF AA  86 23
D500  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  7C
D508  55 00 FF 55 00 FF AA 00  2F
D510  FF AA 00 03 02 00 FF AA  3C
D518  00 FF 55 00 FE 54 00 78  0B
D520  70 00 3F 15 00 C0 80 00  F9
D528  C5 81 00 FF AA 00 BF AA  55
D530  00 88 08 00 F8 50 00 7F  5C
D538  55 00 3F 15 00 AA AA 00  0A
D540  FB AA 00 83 82 00 7F 2A  68
D548  00 AA 00 00 F3 51 00 FC  07
D550  54 00 3F 15 00 AA AA 00  21
D558  F7 A2 00 E1 A0 00 FF AA  F0
D560  00 FE 54 00 B0 10 00 03  4A
D568  01 00 FF 55 00 FE AA 00  3A
D570  8D 89 00 40 40 00 0F 0A  F4
D578  00 FE 54 00 E0 40 00 01  C0
D580  01 00 EF 45 00 FE AA 00  32
D588  FD A9 00 01 00 00 FF AA  AD
D590  00 FE 54 00 FC 54 00 01  08
D598  01 00 FF 55 00 FE AA 00  6A
D5A0  E0 A0 00 03 02 00 FF AA  A3
D5A8  00 FE 54 00 E7 45 00 F3  EE
D5B0  51 00 FF 55 00 FE AA 00  D2
D5B8  E7 A2 00 F3 A2 00 FF AA  54
D5C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  3C
D5C8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  EF
D5D0  FF AA 00 C0 80 00 FF AA  37
D5D8  00 FF 55 00 FC 54 00 00  51
D5E0  00 00 FF 55 00 FE AA 00  B1
D5E8  F1 A1 00 E8 A8 00 EF AA  78
D5F0  00 FE 54 00 F7 57 00 E0  45
D5F8  40 00 EF 45 00 FE AA 00  E9 50
D600  F7 A2 00 E1 A0 00 8F 8A  09
D608  00 FE 54 00 10 10 00 0F  5F
D610  05 00 BF 15 00 FF AA 00  68
D618  DF 8A 00 78 28 00 3F 2A  60
D620  00 FF 55 00 C0 40 00 43  8D
D628  41 00 FF 55 00 FF AA 00  3C
D630  F7 A7 00 C3 82 00 FF AA  92
D638  00 FF 55 00 F7 55 00 EB  99
D640  41 00 FF 55 00 FF AA 00  54
D648  F3 A2 00 F3 A2 00 FF AA  F1
D650  00 FF 55 00 80 00 00 80  7A
D658  00 00 FF 55 00 FF AA 00  2B
D660  8F 8F 00 FC F8 00 FF AA  F1
D668  00 FC 54 00 1F 15 00 FC  BE
D670  54 00 3F 15 00 FD A8 00  93
D678  FF AA 00 FF AA 00 BF AA  09
D680  00 EF 45 00 BB 11 00 EE  44
D688  44 00 F7 55 00 EE AA 00  86
D690  3B 2A 00 8E 8A 00 F1 A0  74
D698  00 EE 44 00 FB D1 00 BE  2A
D6A0  34 00 FD 55 00 EE AA 00  94
D6A8  13 02 00 86 82 00 1D 08  C0
D6B0  00 8F 05 00 D7 55 00 F7  3D
D6B8  55 00 DD 55 00 BF AA 00  7E
D6C0  D7 86 00 F7 A2 00 C1 80  CD
D6C8  00 BE 34 00 15 15 00 E6  A0
D6D0  44 00 0F 0D 00 BE AA 00  6E
D6D8  F1 A0 00 EE AA 00 EF AA  70
D6E0  00 9E 14 00 77 55 00 EE  22
D6E8  4C 00 E7 C5 00 DF 8A 00  1F
D6F0  77 26 00 E6 A2 00 37 22  44
D6F8  00 DF 55 00 70 50 00 F7  B9 19
D700  55 00 B7 15 00 C3 82 00  3D
D708  3E 2A 00 F4 A0 00 37 22  34
D710  00 FB 51 00 BE 14 00 E5  EA
D718  45 00 F7 55 00 FB AA 00  25
D720  B0 A0 00 ED A9 00 E7 A2  66
D728  00 E3 41 00 B7 17 00 EC  DD
D730  44 00 6F 4D 00 EF AA 00  A0
D738  B1 A0 00 EF AA 00 6F 2A  92
D740  00 FF 55 00 FC 54 00 7F  3A
D748  55 00 FF 55 00 FF AA 00  71
D750  FD A9 00 0F 0A 00 FF AA  8F
D758  00 FF 55 00 F1 51 00 EF  B4
D760  45 00 FF 55 00 FF AA 00  79
D768  F7 A6 00 EF AA 00 FF AA  1E
D770  00 FF 55 00 07 05 00 E7  8E
D778  45 00 FF 55 00 FF AA 00  91
D780  7F 7A 00 F7 A2 00 FF AA  92
D788  00 FC 54 00 7D 55 00 F0  71
D790  50 00 7F 55 00 FD A9 00  31
D798  FF AA 00 7F 2A 00 0F 0A  DA
D7A0  00 FD 55 00 FF 55 00 FF  1C
D7A8  55 00 EF 45 00 E1 A0 00  89
D7B0  FF AA 00 FB AA 00 EF AA  6E
D7B8  00 EF 4D 00 FC 54 00 3F  5A
D7C0  15 00 E3 41 00 8F 8A 00  E9
D7C8  FC A8 00 3F 2A 00 7B 2A  51
D7D0  00 BF 35 00 F0 50 00 0F  EA
D7D8  05 00 FB 51 00 3F 2A 00  69
D7E0  70 20 00 0F 0A 00 F8 A8  00
D7E8  00 FF D5 00 F2 50 00 0E  E3
D7F0  04 00 EF 45 00 FF AA 00  A8
D7F8  FA AA 00 AF AA 00 FF AA  75 41
D800  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  7F
D808  55 00 FF 55 00 FE AA 00  31
D810  7F 2A 00 FF AA 00 FF AA  E3
D818  00 FE 54 00 FF 55 00 7F  15
D820  55 00 FF 55 00 FE AA 00  49
D828  7F 2A 00 7F 2A 00 FF AA  FB
D830  00 F8 50 00 04 04 00 7F  D7
D838  55 00 FF 55 00 FB AB 00  5F
D840  F1 A0 00 FF AA 00 FF AA  FB
D848  00 C3 43 00 FD 55 00 03  7B
D850  01 00 FC 54 00 DF 8A 00  E2
D858  E1 A1 00 F8 F8 00 01 00  A3
D860  00 C0 40 00 0F 0F 00 FF  55
D868  57 00 F9 D1 00 FF AA 00  0A
D870  FF AA 00 FF AA 00 FD A8  3F
D878  00 FF 55 00 CF 45 00 FF  B7
D880  55 00 F9 51 00 FF AA 00  A0
D888  C0 80 00 7F 2A 00 83 82  4E
D890  00 FF 55 00 A7 05 00 00  68
D898  00 00 13 11 00 FF AA 00  3D
D8A0  6F 2A 00 FF AA 00 13 02  CF
D8A8  00 FE 54 00 67 45 00 FF  7D
D8B0  55 00 9B 11 00 FF AA 00  32
D8B8  FF AA 00 FF AA 00 DB 8A  47
D8C0  00 FB 51 00 C0 40 00 1F  03
D8C8  15 00 FF 55 00 FB AA 00  AE
D8D0  80 80 00 0F 0A 00 FF AA  6A
D8D8  00 F3 51 00 8F 0D 00 8F  1F
D8E0  05 00 FF 55 00 F3 A2 00  A6
D8E8  BF BA 00 88 88 00 3F 2A  B2
D8F0  00 F3 51 00 9F 15 00 DB  9B
D8F8  53 00 BF 15 00 F3 A2 00  8C 03
D900  C4 80 00 1B 0A 00 BF AA  AB
D908  00 F0 50 00 E1 61 00 3A  9D
D910  12 00 BF 15 00 C2 82 00  13
D918  04 04 00 03 02 00 BF AA  67
D920  00 F3 53 00 C3 C3 00 B6  7B
D928  14 00 BF 15 00 F7 A2 00  82
D930  C9 89 00 37 26 00 BF AA  21
D938  00 FF 55 00 C3 43 00 77  E2
D940  55 00 BF 15 00 FF AA 00  EB
D948  80 80 00 B0 A0 00 3F 2A  DA
D950  00 FF 55 00 C6 44 00 3F  C6
D958  15 00 FF 55 00 FF AA 00  43
D960  DF 8A 00 9F 8A 00 FF AA  74
D968  00 FF 55 00 9F 15 00 8F  D8
D970  05 00 FF 55 00 FF AA 00  4B
D978  1F 0A 00 FF AA 00 FF AA  CC
D980  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  00
D988  55 00 FF 55 00 FF AA 00  B3
D990  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  64
D998  00 FF 55 00 E0 40 00 3F  24
D9A0  15 00 FF 55 00 FF AA 00  8B
D9A8  CF 8A 00 9F 8A 00 FF AA  AC
D9B0  00 FF 55 00 8F 05 00 87  F8
D9B8  05 00 FF 55 00 FE AA 00  92
D9C0  20 20 00 61 20 00 FF AA  03
D9C8  00 FE 54 00 6F 45 00 79  20
D9D0  51 00 FF 55 00 F8 A8 00  EE
D9D8  EF AA 00 7C 28 00 7F 2A  97
D9E0  00 F3 51 00 E0 40 00 7E  9B
D9E8  54 00 3F 15 00 F3 A2 00  FE
D9F0  FF AA 00 D7 82 00 1F 0A  F4
D9F8  00 E7 45 00 E0 40 00 57  74 F8
DA00  55 00 CF 45 00 C7 82 00  8C
DA08  CF 8A 00 7F 2A 00 E3 A2  69
DA10  00 1F 15 00 DF 55 00 7F  D1
DA18  55 00 F1 51 00 FF AA 00  32
DA20  DF 8A 00 7F 2A 00 FF AA  B5
DA28  00 FF 55 00 FC 54 00 7F  25
DA30  55 00 FF 55 00 FF AA 00  5C
DA38  F9 A8 00 FF AA 00 FF AA  05
DA40  00 FF 55 00 FF 55 00 F0  B2
DA48  50 00 1F 15 00 E0 A0 00  26
DA50  38 28 00 05 05 00 C3 82  D9
DA58  00 8F 0F 00 BB 13 00 BD  5B
DA60  35 00 FB 51 00 BF BA 00  34
DA68  BB AA 00 8C 88 00 3B 2A  20
DA70  00 BB 31 00 80 00 00 6F  25
```

```
DA78   45 00 BF 15 00 BF AA 00   D4
DA80   BF BF 00 61 20 00 FF AA   02
DA88   00 BE 14 00 5F 55 00 3F   27
DA90   15 00 FF 55 00 80 80 00   D3
DA98   DF 9A 00 83 82 00 C1 80   31
DAA0   00 D3 51 00 BF 35 00 FC   8E
DAA8   54 00 1F 15 00 D7 82 00   63
DAB0   DF 9A 00 F8 A8 00 FF AA   4C
DAB8   00 D7 55 00 E0 60 00 03   01
DAC0   01 00 FF 55 00 C7 82 00   38
DAC8   EF AA 00 9F 8A 00 FF AA   0D
DAD0   00 FF 55 00 CF 45 00 BF   D1
DAD8   15 00 FF 55 00 FF AA 00   C4
DAE0   DF 8A 00 9F 8A 00 FF AA   F5
DAE8   00 FC 54 00 03 01 00 03   19
DAF0   01 00 FF 55 00 FD A8 00   C4
DAF8   DB 8A 00 5B 0A 00 FF AA   45 28
DB00   00 FF 55 00 FC 54 00 7F   FE
DB08   55 00 FF 55 00 FF AA 00   35
DB10   F9 A9 00 3E 2A 00 7F 2A   9E
DB18   00 FF 55 00 E3 43 00 8D   FA
DB20   05 00 BF 95 00 FF AA 00   FD
DB28   0F 0E 00 E5 A1 00 BF AA   0F
DB30   00 FC 54 00 7F 75 00 F1   40
DB38   51 00 BF 15 00 F9 A9 00   DA
DB40   FF AA 00 FC AC 00 7F 2A   15
DB48   00 E3 43 00 80 00 00 FF   C8
DB50   55 00 1F 15 00 D9 88 00   15
DB58   B6 B2 00 FF AA 00 5F 0A   AD
DB60   00 F9 51 00 B6 14 00 FF   4E
DB68   D5 00 7F 55 00 F9 A8 00   8D
DB70   82 82 00 FF AA 00 7F 2A   A1
DB78   00 F9 51 00 B6 14 00 FF   66
DB80   D5 00 0F 05 00 F9 A8 00   E5
DB88   80 80 00 F8 A8 00 6F 6A   DC
DB90   00 F9 51 00 FF 55 00 FB   04
DB98   53 00 E7 C5 00 F8 A8 00   12
DBA0   00 00 00 02 02 00 87 82   88
DBA8   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   2A
DBB0   55 00 FF 55 00 FF AA 00   DD
DBB8   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   8E
DBC0   00 EF C7 00 DF 5D 00 EF   7C
DBC8   47 00 DD 5D 00 EF AA 00   BD
DBD0   DF 8A 00 EF AA 00 DD 88   12
DBD8   00 EF 45 00 DF 55 00 EF   0A
DBE0   45 00 DD 55 00 08 00 00   3A
DBE8   10 00 00 08 00 00 11 00   EC
DBF0   00 FF 55 00 FD 55 00 FF   70
DBF8   45 00 FF 45 00 F7 A2 00   F5 66
DC00   FD A8 00 FD E8 00 FB EA   4B
DC08   00 F7 D5 00 FD 54 00 FD   FE
DC10   55 00 FB D1 00 F4 A0 00   A1
DC18   01 00 00 FD A8 00 FB AA   3F
DC20   00 F7 55 00 FF 50 00 81   18
DC28   01 00 FB 51 00 06 02 00   59
DC30   EF EE 00 FF AA 00 02 00   94
DC38   00 FE 70 00 EF 4D 00 DF   9D
DC40   55 00 FF 51 00 FE EA 00   A9
DC48   8F 8A 00 DF 8E 00 BE BA   22
DC50   00 FE 54 00 F0 50 00 1F   DD
DC58   0D 00 BE 14 00 FE AA 00   BB
DC60   DF 8E 00 FF 8A 00 BE AA   9A
DC68   00 80 00 00 DF 55 00 D0   C8
DC70   50 00 20 00 00 FF AA 00   65
DC78   DF 8E 00 DF 8A 00 FF 0A   33
DC80   00 FE 54 00 F3 D3 00 FF   73
DC88   55 00 DF 5D 00 FE AA 00   9D
DC90   FB AA 00 FF AA 00 1F 1A   F3
DC98   00 F0 50 00 FB 53 00 FF   01
DCA0   55 00 4F 4D 00 F7 A7 00   0B
```

```
DCA8   C3 82 00 FF AA 00 6F 6A   4B
DCB0   00 F7 55 00 DF 5D 00 FF   13
DCB8   55 00 6F 4D 00 F7 A6 00   42
DCC0   DF 9A 00 FF AA 00 6F 6A   97
DCC8   00 87 05 00 C1 41 00 FF   31
DCD0   55 00 6F 45 00 BF AA 00   1E
DCD8   FD A8 00 FF AA 00 6E 6A   DA
DCE0   00 BF 15 00 01 01 00 F8   8A
DCE8   50 00 EE C4 00 FF AA 00   6F
DCF0   7F 7A 00 FB AA 00 E0 A0   EA
DCF8   00 F8 50 00 7E 54 00 03   F1 6B
DD00   01 00 FF 55 00 FB AA 00   D7
DD08   FE AA 00 FF AA 00 FF AA   DF
DD10   00 FB 51 00 FE 54 00 FF   8A
DD18   55 00 FF 55 00 FB AA 00   43
DD20   E0 A0 00 FF AA 00 FF AA   CF
DD28   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   AC
DD30   55 00 FF 55 00 FF AA 00   5F
DD38   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   10
DD40   00 FF 55 00 DF 57 00 F7   9E
DD48   55 00 FF 55 00 FF AA 00   77
DD50   DF 9E 00 F0 A0 00 FF AA   E3
DD58   00 FF 55 00 C1 41 00 FE   89
DD60   54 00 FF 55 00 FF AA 00   8E
DD68   FD A8 00 FE AA 00 FF AA   3B
DD70   00 FF 55 00 FD 55 00 FE   F1
DD78   54 00 FF 55 00 FF AA 00   A6
DD80   FD A8 00 86 82 00 1F 0A   33
DD88   00 FF 55 00 FF 55 00 BF   CC
DD90   15 00 DF 55 00 07 02 00   BF
DD98   FF AA 00 BF AA 00 DF 8A   F0
DDA0   00 F7 55 00 FE 54 00 3F   5A
DDA8   15 00 C7 45 00 F0 A0 00   36
DDB0   FE AA 00 FF AA 00 F7 A2   77
DDB8   00 FE 54 00 FE 54 00 FF   38
DDC0   55 00 F7 55 00 FE AA 00   E6
DDC8   FF AA 00 FF AA 00 F7 A2   90
DDD0   00 FE 54 00 00 00 00 FF   FE
DDD8   55 00 F7 55 00 FF AA 00   FF
DDE0   FE AA 00 FF AA 00 FF AA   B7
DDE8   00 FF 55 00 FE 54 00 00   6B
DDF0   00 00 1F 15 00 FF AA 00   AA
DDF8   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   D0 2A
DE00   00 FF 55 00 F0 50 00 F1   63
DE08   D1 00 FB 51 00 E3 A2 00   88
DE10   F7 A7 00 77 26 00 FB AA   CE
DE18   00 8B 09 00 87 05 00 F7   0D
DE20   D5 00 F9 51 00 B9 B8 00   8E
DE28   BF AA 00 BF AA 00 FF AA   81
DE30   00 F5 55 00 BF 15 00 DF   0B
DE38   55 00 FF 55 00 F7 A2 00   58
DE40   FF AA 00 FA AA 00 FF AA   14
DE48   00 C7 45 00 F5 55 00 FF   7B
DE50   57 00 7F 55 00 3F 3A 00   D2
DE58   EE AA 00 FB AA 00 B3 A2   C8
DE60   00 F1 51 00 DF 55 00 5F   13
DE68   55 00 EB 49 00 F5 A0 00   64
DE70   BF AA 00 EF AA 00 E9 A8   E1
DE78   00 77 55 00 FF 55 00 F7   6D
DE80   55 00 8C 0C 00 BE AA 00   B3
DE88   7E 2A 00 BF AA 00 BF AA   E0
DE90   00 A1 01 00 7D 55 00 FF   E1
DE98   55 00 FF 55 00 EF AE 00   BC
DEA0   3B 2A 00 AF AA 00 AF AA   95
DEA8   00 CF 45 00 B7 15 00 FD   63
DEB0   55 00 77 75 00 FF AA 00   78
DEB8   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   91
DEC0   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   45
DEC8   55 00 FF 55 00 FF AA 00   F8
DED0   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   A9
```

```
DED8   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   5D
DEE0   55 00 FF 55 00 FF AA 00   10
DEE8   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   C1
DEF0   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   75
DEF8   55 00 FF 55 00 7F 2A 00   28 C8
DF00   FF AA 00 FF AA 00 F8 A8   D1
DF08   00 9F 15 00 FF 55 00 FF   EE
DF10   55 00 C7 47 00 E1 A0 00   D3
DF18   E0 A0 00 7C 28 00 3F 3E   98
DF20   00 FE 54 00 1F 1F 00 83   12
DF28   83 00 FF F5 00 F1 A1 00   10
DF30   FF FA 00 FC FC 00 7F 2A   A9
DF38   00 CF 4F 00 FF 55 00 FF   88
DF40   55 00 8F 05 00 3F 3A 00   81
DF48   FF AA 00 FF AA 00 F0 A0   09
DF50   00 FF F5 00 FF 55 00 FF   76
DF58   55 00 FF 55 00 FF AA 00   89
DF60   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   3A
DF68   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   EE
DF70   55 00 FF 55 00 FF AA 00   A1
DF78   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   52
DF80   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   06
DF88   55 00 FF 55 00 FF AA 00   B9
DF90   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   6A
DF98   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   1E
DFA0   55 00 FF 55 00 FF AA 00   D1
DFA8   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   82
DFB0   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   36
DFB8   55 00 FF 55 00 FF AA 00   E9
DFC0   FF AA 00 FF AA 00 FC A8   95
DFC8   00 3F 15 00 FF 55 00 FF   4E
DFD0   55 00 E3 43 00 C3 C2 00   AF
DFD8   FF AA 00 FF AA 00 1F 1E   46
DFE0   00 FC FC 00 1F 15 00 E0   CB
DFE8   40 00 FF F5 00 FF AA 00   A4
DFF0   E3 A2 00 1F 1F 00 FF AA   3B
DFF8   00 FF 55 00 FD 55 00 FF   7C 78
E000   F5 00 FF 55 00 FF AA 00   D2
E008   FF AA 00 3F 2A 00 FF AA   A3
E010   00 7F 55 00 FF 55 00 C3   DB
E018   41 00 FF 55 00 FF AA 00   36
E020   FF AA 00 FC A8 00 3F 2A   B6
E028   00 FF 55 00 FF 55 00 FF   AF
E030   55 00 FF 55 00 FF AA 00   62
E038   FF AA 00 FF AA 00 FF AA   13
E040   00 BF 35 00 FF 55 00 FF   67
E048   55 00 FB 53 00 8D 88 00   E0
E050   FF AA 00 FF AA 00 7B 2A   27
E058   00 EF 4D 00 FF 55 00 FF   C7
E060   55 00 FB 53 00 EF AA 00   7C
E068   FD A8 00 FF AA 00 F3 A2   2B
E070   00 CF 4D 00 FF 55 00 FF   BF
E078   55 00 F7 55 00 DF 9A 00   72
E080   FF AA 00 FF AA 00 F3 A2   47
E088   00 CF 4D 00 FF 55 00 FB   D3
E090   51 00 FB 53 00 EF AA 00   A8
E098   FF AA 00 FF AA 00 E3 A2   4F
E0A0   00 EF 4D 00 FF 55 00 FF   0F
E0A8   55 00 DF 5D 00 CF 8A 00   72
E0B0   FF AA 00 FF AA 00 CF 8A   3B
E0B8   00 DF 55 00 FF 55 00 FF   1F
E0C0   55 00 D7 55 00 DF 9A 00   9A
E0C8   F7 A2 00 F7 A2 00 DF 8A   43
E0D0   00 DF 55 00 FF 55 00 FF   37
E0D8   55 00 C3 43 00 EF AA 00   AC
E0E0   FF AA 00 FF AA 00 FB AA   B7
E0E8   00 4F 4D 00 FF 55 00 FF   B7
E0F0   55 00 F3 53 00 BF BA 00   E4
E0F8   7F 2A 00 FF AA 00 F7 A6   C7 B2
```

●リスト15 "big.E"

```
C2F0   00 00 00 07 00 38 00 3F   30
C2F8   01 C0 01 C7 01 F8 01 FF   3C 00
C300   00 00 00 00 00 00 00 00   C3
C308   00 00 00 00 00 00 00 00   CB
C310   00 00 00 00 00 00 00 00   D3
C318   00 00 00 00 00 00 00 00   DB
C320   00 00 00 00 00 00 00 00   E3
C328   00 00 00 00 00 00 03 03   F1
C330   00 00 00 00 00 00 00 00   F3
C338   00 00 0F 3F 00 00 00 00   49
C340   00 00 00 00 00 00 0F FF   11
C348   00 00 00 00 00 00 00 00   0B
C350   00 00 0F FF 00 00 00 00   21
C358   00 00 00 00 00 00 03 F3   11
C360   00 00 00 00 00 00 00 00   23
C368   00 00 0C 7C 00 00 00 00   B3
C370   00 00 00 00 00 00 3F 7F   F1
C378   00 00 00 00 00 00 00 00   3B
C380   00 00 30 30 00 00 00 F3   96
C388   F3 F3 FC FC FC 00 FF FF   23
C390   0F 0F 0F FC FC FC FF FF   72
C398   FF 00 F0 F0 3F 3F 3F FC   F3
C3A0   FC FC 3F 3F 3F 00 EF EF   F6
C3A8   3C 3F 3C 3C FC 3C 3F 3F   14
C3B0   3F C0 FF FF FC FF FC 0C   73
C3B8   FC 0C 3C 3F 3C F7 F0 F7   18
C3C0   00 00 F8 00 00 00 00 00   7B
C3C8   00 00 00 00 38 38 78 00   73
```

```
C3D0   00 00 00 00 00 00 00 00   93
C3D8   3C 3C 3C 00 00 00 00 00   4F
C3E0   00 00 00 00 00 FC FF 00   9E
C3E8   00 00 00 00 00 00 00 00   AB
C3F0   00 FF FF 00 00 F0 00 00   A1
C3F8   00 00 00 00 00 FF FF 00   B9 E2
C400   00 FC 00 00 00 00 00 00   C0
C408   00 FF FF 00 00 FC 00 00   C6
C410   00 00 00 00 00 FF FF 00   D2
C418   00 FC 00 00 00 00 00 00   D8
C420   00 F0 F3 00 00 FC 00 00   C3
C428   00 00 00 00 00 CF CF 00   8A
C430   00 FC 00 00 00 00 00 00   F0
C438   00 FF FF 00 00 F0 00 00   EA
C440   00 00 00 00 00 C3 C3 00   8A
C448   38 F8 00 00 00 00 00 00   3C
C450   00 FF FF 07 FF FF FE FE   13
C458   FE 00 00 00 00 7F 7F 07   1F
C460   E7 E7 FE E0 FE 00 00 00   CE
C468   00 F0 F0 1F 1F 1F FC C0   25
C470   FC 00 00 00 AC 0F AC FF   96
C478   FF FF F8 00 F8 00 00 00   2A
C480   00 00 00 00 00 00 00 00   44
C488   03 00 00 FF 00 00 00 00   4E
C490   00 00 00 00 FF 00 00 FF   52
C498   00 00 00 00 00 03 00 00   5F
C4A0   FF 00 00 FF 00 00 00 00   62
C4A8   00 03 00 00 FF 00 00 FF   6D
```

```
C4B0   00 00 00 00 00 0F 00 0F   92
C4B8   FF 00 3F FF 00 00 00 00   B9
C4C0   00 0F 00 3F FF 00 DF FF   AF
C4C8   00 00 00 00 00 3F 00 C3   8E
C4D0   C3 00 EF FF 00 00 00 00   45
C4D8   00 3F 00 FC FC 00 FF FF   D1
C4E0   00 00 00 00 03 3F 00 FF   E5
C4E8   FF 00 FF FF 00 C0 C0 00   29
C4F0   03 0F 00 C3 C3 00 FF FF   4A
C4F8   00 FB FB 00 03 03 00 F0   A8 B2
C500   F0 00 3C 3C 00 FF FF F0   1B
C508   0F FF 00 FF FF 00 FF FF   D7
C510   03 3C 3F F0 0F FF 00 FF   50
C518   FF 00 F3 F3 0F 00 0F F0   D0
C520   0F FF 00 FC FC 00 0F 0F   09
C528   03 00 03 F0 0F FF 00 FF   F0
C530   FF 00 FF FF 03 00 03 FC   F4
C538   03 FF 00 F0 F0 00 FF FF   DD
C540   00 00 FF 00 00 F0 00 00   F4
C548   00 00 00 00 00 00 FF 00   0C
C550   00 FF 00 00 00 00 00 00   14
C558   00 00 FF 00 00 FF 00 00   1B
C560   F0 00 00 00 00 00 FF 00   14
C568   00 FF 00 00 F0 00 00 00   1C
C570   00 30 FF 00 00 FF 00 00   63
C578   F0 00 00 00 00 FF FF 00   2B
C580   00 FF 00 00 F0 00 00 00   34
C588   00 C0 C0 00 C0 FF 00 00   8C
```

```
C590  FC 00 00 00 00 FF FF 00  4F
C598  30 3F 00 00 FC 00 00 00  C8
C5A0  00 FF FF 00 F0 FF 00 00  52
C5A8  FC 00 00 00 00 FC FC 00  61
C5B0  C0 FF 00 00 FC 00 00 00  30
C5B8  00 33 33 00 C3 FF 00 00  A5
C5C0  F0 00 00 00 00 0F 0F 00  93
C5C8  CF FF 00 00 F0 00 00 00  4B
C5D0  00 FF FF 00 3F FF 00 00  D1
C5D8  F0 00 00 00 00 FF FF 00  8B
C5E0  FC FF 00 00 F0 00 00 00  90
C5E8  00 FF FF 00 F0 FF 00 00  9A
C5F0  C0 00 00 00 00 FF FF 00  73
C5F8  F0 F0 00 00 00 00 00 00  9D 7C
C600  00 00 00 00 00 00 00 00  C6
C608  00 00 00 00 00 00 00 00  CE
C610  00 00 00 00 00 00 00 00  D6
C618  00 00 00 00 00 00 00 00  DE
C620  00 3F 3F 00 00 00 00 00  64
C628  00 00 07 07 00 FF FF 30  2A
C630  00 00 00 00 00 00 3F 3F  74
C638  04 FC FF 40 00 00 00 00  3D
C640  00 00 FC FF 38 FF FF 00  37
C648  00 00 00 03 03 00 F3 FF  06
C650  80 FF FF 00 00 00 00 03  97
C658  03 01 03 FF 00 FF FF 00  22
C660  00 00 00 07 07 00 03 FF  36
C668  00 FF FF 00 00 00 00 0F  3B
C670  0F 00 CF FF 00 FF FF 00  11
C678  00 00 00 00 00 00 FF FF  3C
C680  00 FF FF 00 00 00 00 00  44
C688  0F 0F 03 03 00 FF FF 00  70
C690  00 00 00 30 33 03 00 FC  B8
C698  FC 3F 3F 00 00 00 00 30  08
C6A0  33 03 03 F3 F3 C0 C0 C0  C5
C6A8  00 00 00 3C 3C 00 03 F3  DC
C6B0  F3 CC CC CC 00 00 00 FF  CC
C6B8  FF 00 00 3C 3C C0 C0 C0  35
C6C0  00 00 00 00 00 00 00 00  86
C6C8  00 00 00 00 00 00 00 00  8E
C6D0  00 00 00 00 00 00 00 00  96
C6D8  FF FF 00 00 00 00 00 00  9C
C6E0  00 00 00 00 0E FE 00 F8  AA
C6E8  F8 00 00 00 00 00 00 00  A6
C6F0  00 FF 00 FF FF 00 00 00  B3
C6F8  00 00 00 00 FF FF 00 FE  BA 14
C700  FE 00 C0 C0 00 00 00 00  45
C708  FF FF 00 F3 FF 00 20 20  FF
C710  00 00 00 00 FF FF 00 FC  D1
C718  FF 00 D0 D0 00 00 00 00  7E
C720  FF FF 00 FC FF 00 E8 E8  B0
C728  00 00 00 00 FF FF 00 F0  DD
C730  FF 00 14 D4 00 00 00 00  DE
C738  FF FF 00 F3 FF 00 FC FC  E7
C740  00 00 00 00 FF FF 00 FF  04
C748  FF 00 C0 C0 00 00 00 00  8E
C750  FF FF 00 C0 C0 00 00 3C  D1
C758  3C 00 00 00 00 00 00 00  5B
C760  3F 3F 00 D0 D0 00 00 00  45
C768  3C 3C 3C 00 FF FF 00 B0  91
C770  B0 00 00 00 F0 F0 F0 00  B7
C778  3F 3F 0C CC C0 00 00 00  55
C780  00 00 00 00 00 00 00 01  48
C788  00 00 FF 00 00 00 00 00  4E
C790  00 00 00 1F 00 00 FF 00  75
C798  00 00 00 00 01 00 00 FF  5F
C7A0  00 00 FF 00 00 00 00 00  66
C7A8  0F 00 00 FF 00 00 FF 00  7C
C7B0  00 00 00 00 3F 00 0C FF  C1
C7B8  0C 00 FF 00 00 00 00 03  8D
C7C0  3F 03 F0 FF F0 00 FF 00  A7
C7C8  00 00 00 0F FF 0F E0 FF  8B
C7D0  E0 00 FF 00 00 03 00 1F  98
C7D8  FF 1F C0 FF C0 00 FF 00  3B
C7E0  00 03 00 3F FF 3F C0 FF  E6
C7E8  C0 00 FF 00 00 0F 00 FF  7C
C7F0  FF FF C0 FF C0 00 FF 00  33
C7F8  00 0F 00 FF FF FF C0 FF  8A E3
C800  C0 00 FF 00 00 3F 00 FF  C5
C808  FF FF C0 FF C0 00 FF 00  4C
C810  00 3F 00 FF FF FF 00 FF  13
C818  00 00 FF 00 00 1F 00 3F  3D
C820  FF 3F 00 FF 00 00 FF 00  24
C828  00 03 00 00 FF 00 00 FF  F1
C830  00 00 FF 00 0F 00 00 F0  F6
C838  0F 00 00 FF 00 00 FF 00  0D
C840  00 FF 00 00 00 00 00 00  07
C848  00 00 00 00 00 FF 00 00  0F
C850  FF 00 00 00 00 00 00 00  17
C858  00 FF 00 00 FF 00 00 F0  0E
C860  00 00 00 00 00 FF 00 00  27
C868  FF 00 00 FC 00 00 00 00  2B
C870  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  35
C878  00 00 80 00 00 FF 00 00  BF
C880  FF 00 00 FF 00 00 C0 00  06
C888  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  4D
C890  00 00 F0 00 00 FF 00 00  47
C898  FF 00 00 FF 00 00 F0 00  4E
C8A0  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  65
C8A8  00 00 F8 00 00 FF 00 00  67
C8B0  FF 00 00 FF 00 00 FC 00  72
C8B8  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  7D
C8C0  00 00 FC 00 00 FF 00 00  83
C8C8  FF 00 00 FF 00 00 FE 00  8C
C8D0  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  95
C8D8  00 00 FF 00 00 FF 00 00  9E
C8E0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  A5
C8E8  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  AD
C8F0  00 00 FF 00 00 FF 00 00  B6
C8F8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  BD 24
C900  00 00 00 00 00 00 03 03  CF
C908  00 F3 F3 00 00 00 00 00  B7
C910  00 00 3F 3F 00 CF CF 00  F5
C918  00 00 00 00 00 00 3F 3F  5F
C920  00 CF CF 00 00 00 00 00  87
C928  00 00 0F FF 00 3C 3C 00  77
C930  00 00 00 00 0F 00 00 F0  F8
C938  00 00 03 00 00 00 00 00  04
C940  FF 00 00 FF 00 00 3F 00  46
C948  00 03 00 80 FF 80 00 FF  12
C950  00 10 3F 10 01 03 01 00  7D
C958  FF 00 00 FC 00 20 FF 20  5B
C960  00 03 00 00 FF 00 00 FC  27
C968  00 00 FF 00 00 03 00 00  33
C970  FF 00 00 F0 00 00 FF 00  27
C978  00 00 00 03 FF 03 CF CF  E4
C980  CF 1C 1F 1C 00 00 00 0F  7E
C988  FF 0F C0 C0 C0 0F 0F 0F  CC
C990  00 00 00 0F 0F 0F E0 E0  46
C998  E0 1F 1F 1F 00 00 00 03  A1
C9A0  33 03 FF FF FF F8 F8 F8  84
C9A8  00 00 00 20 FC 20 0C 0C  C5
C9B0  00 00 0F 00 00 00 00 00  88
C9B8  FC 00 FF FF 00 08 3F 08  CA
C9C0  F0 F0 00 00 00 00 00 00  69
C9C8  00 00 00 00 FF FF 00 00  8F
C9D0  00 00 00 00 00 00 00 00  99
C9D8  FF FF 00 F0 F0 00 00 00  7F
C9E0  00 00 00 00 00 00 00 FC  A5
C9E8  FC 00 00 00 00 00 00 00  AD
C9F0  00 FF 00 32 32 00 00 00  1C
C9F8  00 00 00 00 00 FF 00 00  C0 D3
CA00  CC 00 00 00 00 00 00 00  96
CA08  00 FF 00 00 FF 00 00 00  D0
CA10  00 00 00 00 00 FF 00 00  D9
CA18  FB 00 00 00 00 00 00 00  DD
CA20  00 FF 00 00 FF 00 00 00  E8
CA28  00 00 00 00 00 FF 00 00  F1
CA30  FB 00 00 00 00 00 00 00  F5
CA38  00 F3 00 00 FC 00 00 00  F1
CA40  00 00 00 00 00 0C 00 00  16
CA48  F3 00 00 00 00 00 00 00  05
CA50  00 3F 00 00 0F 00 00 C0  28
CA58  00 00 00 00 00 FF 00 08  29
CA60  3F 08 00 C0 00 00 00 00  31
CA68  00 FD 00 00 3F 00 00 C0  2E
CA70  00 00 00 00 00 FF 00 00  39
CA78  CF 00 00 40 00 00 00 00  51
CA80  00 00 00 00 00 00 00 00  4A
CA88  00 00 00 00 00 00 00 00  52
CA90  00 00 00 00 00 00 00 00  5A
CA98  00 00 00 00 00 00 00 00  62
CAA0  00 00 00 00 00 00 00 00  6A
CAA8  00 00 00 00 00 00 00 00  72
CAB0  00 00 00 00 00 00 00 00  7A
CAB8  00 00 00 00 00 00 00 00  82
CAC0  00 00 00 00 00 00 00 00  8A
CAC8  00 00 00 00 00 00 00 00  92
CAD0  00 00 00 00 00 00 00 00  9A
CAD8  00 00 00 00 00 00 00 00  A2
CAE0  00 00 00 00 00 00 00 00  AA
CAE8  00 03 03 00 00 00 00 00  B8
CAF0  00 00 00 00 00 0C 0C 00  D2
CAF8  00 00 00 00 00 00 03 03  C8 F4
CB00  00 C3 C3 00 00 00 00 00  51
CB08  00 00 0C 0C 08 0F 0F 00  11
CB10  00 00 00 00 00 00 33 33  41
CB18  00 FF FF 00 00 00 00 00  E1
CB20  00 00 CF CF 00 FF FF 20  A7
CB28  00 00 00 00 00 00 CC CF  8E
CB30  00 FF FF 00 00 00 00 00  F9
CB38  00 00 33 3F 00 FF FF 00  73
CB40  00 00 00 00 00 00 00 00  0B
CB48  00 00 00 00 00 00 00 00  13
CB50  00 00 00 00 00 00 00 00  1B
CB58  00 00 00 00 00 00 00 00  23
CB60  00 00 00 00 00 00 00 00  2B
CB68  00 00 00 00 00 00 00 00  33
CB70  00 00 00 00 00 00 00 00  3B
CB78  00 00 00 00 00 00 00 00  43
CB80  00 00 00 00 00 00 00 00  4B
CB88  00 00 00 3F 3F 00 C0 C0  51
CB90  00 00 00 00 03 03 00 FF  60
CB98  FF 10 F0 F0 00 00 00 00  52
CBA0  CF CF 00 FF FF 00 F0 F0  E7
CBA8  00 00 00 00 00 00 00 0F  82
CBB0  0F 00 F0 F0 00 00 00 00  6A
CBB8  FF FF 00 F0 F0 00 CC CC  F9
CBC0  00 00 00 00 FF FF 00 FF  88
CBC8  FF 00 0F 0F 00 00 00 00  B0
CBD0  FF FF 00 FF FF 00 CF CF  35
CBD8  02 00 00 00 FF FF 00 FF  A2
CBE0  FF 00 CF CF 00 00 00 00  48
CBE8  FF FF 00 F3 FF 00 CF CF  41
CBF0  00 00 00 00 FF FF 00 C0  79
CBF8  FF 00 F0 F0 00 C0 C0 00  22 CA
CC00  00 0C 0C 60 03 63 00 00  AA
CC08  00 00 00 00 00 30 30 F0  24
CC10  00 F0 00 CC CC 00 00 00  64
CC18  01 0C 0D F8 83 FB 00 00  74
CC20  00 00 3C 00 03 01 03 F8  27
CC28  00 E8 00 00 00 00 3F 00  1B
CC30  07 C2 C7 FC 00 F4 00 30  AC
CC38  30 00 7F 00 0F 00 0F EC  BD
CC40  00 AC 00 00 00 00 3F 00  F7
CC48  1F 08 1F CC 00 4C 00 03  75
CC50  03 00 3F 00 3F 00 3F CC  A8
CC58  00 4C 00 00 00 03 1F 00  92
CC60  3F 00 3F CC 00 4C 00 FC  BE
CC68  00 0F 0F 00 7F 20 7E CC  3B
CC70  00 8C 00 FB 00 0F 0F 00  E1
CC78  FF 40 FD 0C 00 0C 00 3E  D6
CC80  00 3F FF 00 FF 40 FF 3C  04
CC88  00 34 00 3F 00 33 33 30  5D
CC90  FF 00 FD 3C 00 34 00 0C  D4
CC98  00 44 44 44 FF 40 FD 3C  A8
CCA0  00 34 00 00 00 C0 C0 C0  E0
CCA8  FF 20 FD FC F0 0C 0C 00  94
CCB0  0C FF FF 3F 3F 00 3F FE  41
CCB8  FE 00 0C 00 0C FF FF 00  98
CCC0  00 00 00 00 3F 00 00 00  CB
CCC8  00 00 00 00 00 00 00 00  94
CCD0  FF 00 00 80 00 00 00 00  1B
CCD8  00 03 00 00 FE 00 00 80  25
CCE0  00 00 00 00 00 0F 00 00  BB
CCE8  FD 00 00 00 00 00 00 00  B1
CCF0  00 0F 00 00 FB 00 00 3E  04
CCF8  00 00 00 00 00 9F 00 00  63 43
CD00  EC 00 00 FF 00 00 00 00  B8
CD08  FC FF 00 00 B3 00 00 FB  7E
CD10  00 00 00 00 FC FF 00 00  D8
CD18  CF 00 00 FE 00 00 00 00  B2
CD20  FF FF 00 C0 FF 00 00 EC  96
CD28  00 00 00 00 FF FF 00 00  F3
CD30  FF 00 00 70 00 00 00 00  6C
CD38  FF FF 00 C0 FD 00 00 80  40
CD40  00 00 00 00 FF FF 00 FC  07
CD48  FE 00 00 00 00 00 00 00  13
CD50  FF FF F0 D4 D4 00 00 00  B3
CD58  00 00 00 00 FF FF F0 AF  C2
CD60  A0 0F 00 00 00 00 00 00  DC
CD68  FF FF F0 7F 40 3F F0 00  11
CD70  F0 00 00 00 FD FD 00 BC  E3
CD78  80 3C FF 00 FF C0 00 C0  7F
CD80  00 00 00 00 00 00 00 00  4D
CD88  00 00 00 00 00 00 00 00  55
CD90  00 00 00 00 00 00 00 00  5D
CD98  00 00 00 00 00 00 00 00  65
CDA0  00 00 00 00 00 00 00 00  6D
CDA8  00 00 00 00 00 00 00 00  75
CDB0  00 00 00 00 00 00 00 00  7D
CDB8  00 00 00 00 00 00 00 00  85
CDC0  00 00 00 00 00 00 00 00  8D
CDC8  00 00 00 00 00 00 00 00  95
CDD0  00 00 00 00 00 00 00 00  9D
CDD8  00 00 00 00 00 00 00 00  A5
CDE0  00 00 00 00 00 00 00 00  AD
CDE8  00 00 00 00 00 00 00 00  B5
CDF0  00 00 00 00 00 00 00 00  BD
CDF8  00 00 00 00 00 00 00 00  C5 43
CE00  00 03 00 00 00 00 00 00  D1
CE08  00 00 00 00 00 03 00 00  D9
CE10  00 00 00 00 00 00 00 00  DE
CE18  00 0F 00 00 00 00 00 00  F5
CE20  00 00 00 00 00 3F 00 00  2D
CE28  00 00 00 00 00 00 00 00  F6
CE30  00 3F 00 00 00 00 00 00  3D
CE38  00 00 00 00 00 FF 00 00  05
CE40  00 00 00 0A 00 00 00 00  18
CE48  00 00 00 00 00 00 00 1A  30
CE50  00 00 00 00 00 00 00 00  1E
CE58  00 00 00 33 00 00 00 00  59
CE60  00 00 00 00 00 00 00 FB  29
CE68  00 00 00 00 00 00 00 00  36
CE70  01 00 00 EF 00 00 00 00  2E
CE78  00 00 00 00 03 00 00 CE  17
CE80  00 00 80 00 00 00 00 00  CE
CE88  0F 00 00 BF 00 00 80 00  A4
CE90  00 00 00 00 3F 00 00 3F  DC
CE98  00 00 40 00 00 00 00 00  A6
CEA0  FF 00 00 BF 00 00 C0 00  EC
CEA8  00 00 00 00 FF 00 00 3F  B4
CEB0  00 00 C0 00 00 00 00 00  3E
CEB8  FE 00 00 7F 00 00 A0 00  A3
CEC0  00 00 00 00 FC 00 00 FF  89
CEC8  00 00 E0 00 00 00 00 00  76
CED0  FE 00 00 FF 00 00 60 00  FB
CED8  00 00 00 00 FC 00 00 FF  A1
CEE0  00 00 D0 00 00 00 00 00  7E
CEE8  FE 00 00 FF 00 00 F0 00  A3
CEF0  00 00 00 00 F4 00 00 FF  B1
CEF8  00 00 F0 00 00 00 00 00  B6 9D
CF00  00 00 00 00 00 00 00 00  CF
CF08  00 00 00 00 00 00 00 00  D7
CF10  00 00 00 00 00 00 00 00  DF
CF18  00 00 00 00 00 00 00 00  E7
CF20  00 00 00 00 00 00 00 00  EF
CF28  00 00 00 00 00 7F 7F 7F  74
CF30  00 00 00 00 00 00 07 07  0D
```

```
CF38  07 80 80 80 00 00 00 00  8E
CF40  00 00 38 38 38 00 00 00  B7
CF48  00 00 00 00 00 00 C0 C0  97
CF50  C0 00 00 00 00 00 00 03  E2
CF58  03 03 00 00 00 0F 00 0F  4B
CF60  00 00 00 0C 0C 0C 00 00  53
CF68  00 30 07 37 00 00 00 18  BD
CF70  18 18 00 00 00 00 FB FB  65
CF78  00 00 00 30 30 30 0C 03  E6
CF80  0F 00 3D 3D 00 00 00 30  08
CF88  30 30 00 17 17 00 DB DB  9B
CF90  00 00 00 60 60 60 20 16  B5
CF98  36 00 6D 6D 00 00 00 60  D7
CFA0  60 60 00 39 39 00 DB DB  57
CFA8  00 00 00 60 60 60 80 5F  76
CFB0  DF 00 7F 7F 00 00 00 C0  1C
CFB8  C0 C0 80 6F EF 00 EF EF  C3
CFC0  00 00 00 00 00 00 00 00  8F
CFC8  00 00 00 00 00 00 00 3F  D6
CFD0  3F 3F 00 00 00 00 00 00  1D
CFD8  03 00 03 FF 3F FF F0 F0  CA
CFE0  F0 00 00 00 FC FD FD FF  94
CFE8  07 F7 FC FC FC 00 00 00  A9
CFF0  00 06 06 0F F0 FC FF FF  C4
CFF8  FF 00 00 00 00 3B 3B 03  3F 47
D000  FC FF FF 7F 7F 80 80 80  48
D008  00 D7 D7 03 7C 7F FF 3F  C2
D010  3F C0 C0 C0 00 BA BA 03  D6
D018  EC EF FF 3F 3F E0 E0 E0  E0
D020  00 DE DE 03 F4 F7 FF 3C  D5
D028  3F F0 F0 F0 00 FD FD 03  04
D030  3C 3F FF 3C 3F F0 30 F0  05
D038  00 B3 B3 07 C8 CF FF 7C  87
D040  7F F8 38 F8 00 EF EF 0F  A4
D048  70 7C FF 7C 7F 78 B8 78  A6
D050  00 FC FC 0F 90 9C FE F1  42
D058  FE 3C CC 3C 00 DB DB 0F  2F
D060  E0 EC FC F3 FC 3C CC 3C  2B
D068  00 BF BF 0F 70 7C FC F3  A0
D070  FC 3C CC 3C 00 CF CF 0F  2D
D078  A0 AC FC F3 FC 3C CC 3C  C3
D080  00 00 00 00 00 00 03 03  56
D088  00 F3 F3 00 00 00 00 00  3E
D090  00 00 3F 3F 00 CF CF 00  7C
D098  00 00 00 00 00 00 3F 3F  E6
D0A0  00 CF CF 00 00 00 00 00  0E
D0A8  00 00 FF 0F 00 3C 3C 00  FE
D0B0  00 00 00 0F 00 00 F0 00  7F
D0B8  00 03 00 00 00 00 00 FF  8A
D0C0  00 00 FF 00 00 3F 00 00  CE
D0C8  03 00 00 FF 80 80 FF 00  99
D0D0  00 3F 10 10 03 01 01 FF  03
D0D8  00 00 FC 00 00 FF 20 20  E3
D0E0  03 00 00 FF 00 00 FC 00  AE
D0E8  00 FF 00 00 03 00 00 FF  B9
D0F0  00 00 F0 00 00 FF 00 00  AF
D0F8  00 00 00 FF 03 03 CF CF  6B F4
D100  CF 1F 1C 1C 00 00 00 FF  F6
D108  0F 0F C0 C0 C0 0F 0F 0F  64
D110  00 00 00 0F 0F 0F E0 E0  CE
D118  E0 1F 1F 1F 00 00 00 33  59
D120  03 03 FF FF FF F8 F8 F8  DC
D128  00 00 00 FC 20 20 0C 0C  4D
D130  00 0F 00 00 00 00 00 FC  0C
D138  00 00 FF FF 00 3F 08 08  56
D140  F0 F0 00 00 00 00 00 00  F1
D148  00 00 00 00 FF FF 00 00  17
D150  00 00 00 00 00 00 00 00  21
D158  FF FF 00 F0 F0 00 00 00  07
D160  00 00 00 00 00 00 00 FC  2D
D168  FC 00 00 00 00 00 00 00  35
D170  FF 00 00 32 32 00 00 00  A4
D178  00 00 00 00 FF 00 00 CC  14
D180  00 00 00 00 00 00 00 00  51
D188  FF 00 00 FF 00 00 00 00  57
D190  00 00 00 00 FF 00 00 FB  5B
D198  00 00 00 00 00 00 00 00  69
D1A0  FF 00 00 FF 00 00 00 00  6F
D1A8  00 00 00 00 FF 00 00 FB  73
D1B0  00 00 00 00 00 00 00 00  81
D1B8  F3 00 00 FC 00 00 00 00  78
D1C0  00 00 00 00 0C 00 00 F3  90
D1C8  00 00 00 00 00 00 00 00  99
D1D0  3F 00 00 0F 00 00 C0 00  AF
D1D8  00 00 00 00 FF 00 00 3F  E7
D1E0  08 08 C0 00 00 00 00 00  81
D1E8  FD 00 00 3F 00 00 C0 00  B5
D1F0  00 00 00 00 FF 00 00 CF  8F
D1F8  00 00 40 00 00 00 00 00  09 8A
D200  FF FF FF 0C FF 0F FC 0F  F4
D208  0C F3 C0 F3 3F 3F 3F F0  39
D210  FF FF FC 0F 0C FC C0 FC  AF
D218  00 00 00 30 0F 0F FF 0F  46
D220  0F FF C0 FF 00 00 00 3F  FE
D228  00 00 FF 0F 3F FF C0 FF  05
D230  00 00 00 3F 00 20 FF 0F  6F
D238  3F FF 00 3F 00 00 00 3F  C6
D240  00 30 FF 0C 3F FF 00 00  8B
D248  00 00 00 3F 00 3C F7 00  8C
D250  F7 FF 00 FF 00 00 00 0F  26
D258  00 0F F7 00 F7 3F 00 3F  A5
D260  00 00 00 03 00 03 CF 00  07
D268  CF C0 00 C0 00 00 00 00  89
D270  03 00 3F 00 3F FF 00 FF  C1
D278  00 00 00 00 0F 00 FF 00  58
D280  FF FF 00 FF 00 00 00 00  4F
D288  3F 00 FF 00 FF FD 00 FD  91
D290  00 00 00 00 7F 00 FF 00  E0
D298  FF FB 00 FB 00 00 00 00  5F
D2A0  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  6F
D2A8  00 00 00 00 75 00 00 AD  9C
D2B0  00 00 5B 00 00 01 00 00  DE
D2B8  8A 00 00 52 00 00 A4 00  0A
D2C0  3C 0F 3C 3F FF 3F FC 00  92
D2C8  FC 00 00 00 FC 0F FC 3F  DC
D2D0  FC 3F FC 00 FC 00 00 00  D5
D2D8  3F 0F 3F 7F C0 7F D4 00  C9
D2E0  D4 00 00 00 FF 0F FF FF  92
D2E8  C0 FF FC 00 FC 00 00 00  71
D2F0  FF 3F FF FC 03 FF 3F C0  FC
D2F8  CF 00 00 00 FF 30 3F F0  F7 39
D300  0F FF FF 00 0F 00 00 00  EF
D308  FF 00 FF C0 3F FF 3F C0  D6
D310  C3 00 00 00 F3 00 F3 C8  54
D318  3F F3 8F F0 33 00 00 00  CF
D320  3F 00 3F D5 3F C0 5C F0  91
D328  00 00 00 00 FF 00 FF F2  EB
D330  0F F0 88 F0 30 00 00 00  AA
D338  FF 00 FF FF 00 FF 40 FC  43
D340  80 00 00 00 FF 00 FF FC  8D
D348  03 FC 80 FC 40 00 00 00  D6
D350  FF 00 FF FC 03 FC 40 FC  58
D358  80 00 00 00 00 FF 00 00  AA
D360  FF 00 00 F0 00 00 00 00  22
D368  00 FF 00 00 F4 00 00 A8  D6
D370  00 00 00 00 00 4C 00 00  8F
D378  A8 00 00 00 00 00 00 00  F3
D380  00 00 00 FC 03 FF 00 CF  20
D388  CF 00 3F 3F 00 00 00 3F  E7
D390  00 3F 00 FF FF 00 FF FF  9E
D398  00 00 00 0F 00 0F F5 0F  8D
D3A0  FA 57 FC AB 00 00 00 0F  7A
D3A8  00 0F FE 03 FD BF C0 7F  86
D3B0  00 00 00 0F 00 0F FF 00  A0
D3B8  FF FF 00 FF 00 00 00 3F  C7
D3C0  00 03 FF 00 FF FF 00 FF  92
D3C8  00 00 00 3F 00 00 FF 00  D9
D3D0  3F FF 00 FC 00 00 00 0F  EC
D3D8  30 30 FF 00 00 FF 00 00  09
D3E0  00 00 00 00 3F 3F 3F C0  30
D3E8  C0 FF 00 00 00 00 00 00  7A
D3F0  3F 3F 3F C0 C0 FF 00 00  FF
D3F8  00 00 00 00 1F 1F 03 FC  08 FA
D400  FC C0 3F 3F 00 00 00 00  0E
D408  1F 1F 00 FF FF 00 CF CF  B6
D410  00 00 00 00 1F 1F 00 FF  21
D418  FF 00 3F 3F 00 00 00 00  69
D420  07 07 00 FF FF 00 3F 3F  7E
D428  00 00 00 00 03 03 00 FB  FD
D430  FB 00 0F 0F 00 00 00 00  1D
D438  05 05 00 57 57 00 19 19  F6
D440  00 FF FF FF 00 FF C0 3F  0F
D448  FF 00 F0 F0 3F C0 FF FF  F8
D450  00 FF C0 3F FF 00 00 00  21
D458  FF 00 FF FF 00 FF F0 0F  27
D460  FF 00 00 00 FF 00 FF FF  30
D468  00 FF C0 00 C0 00 00 00  BB
D470  FF 00 FF FC 00 FC 00 00  3A
D478  00 00 00 00 FF 00 FF FF  49
D480  00 00 00 00 00 00 00 00  54
D488  FF 00 00 FF 00 00 00 00  5A
D490  00 00 00 00 FF 00 00 FF  62
D498  00 00 00 00 00 00 00 00  6C
D4A0  F0 0F 0F 3F C0 C0 00 00  41
D4A8  00 00 00 00 00 FF FF 00  7A
D4B0  FF FF 00 00 00 00 00 00  82
D4B8  00 FF FF 00 FC FC 00 00  82
D4C0  00 00 00 00 00 FF FF 00  92
D4C8  FC FC 00 00 00 00 00 00  94
D4D0  00 FF FF 00 FC FC 00 00  9A
D4D8  00 00 00 00 00 FF FF 00  AA
D4E0  F0 F0 00 00 00 00 00 00  94
D4E8  00 FF FF 00 00 00 00 00  BA
D4F0  00 00 00 00 00 55 55 00  6E
D4F8  00 00 00 00 00 00 00 00  CC C6
D500  00 00 00 FF FF 00 C0 C0  53
D508  00 3F 3F 3F 03 03 00 FF  9F
D510  FF 00 1F 08 1F C0 00 C0  AA
D518  03 03 00 FC FC 00 3F 10  3A
D520  3F FF 00 FF 00 00 00 C0  F2
D528  C3 03 3F 10 3D 1F 00 1E  8C
D530  00 03 03 00 33 33 1F 00  90
D538  1D 0F 08 0D 00 03 03 00  54
D540  33 33 0F 00 0F 8F 08 8D  BD
D548  00 03 03 00 30 30 33 00  B6
D550  03 CF 00 CD 00 00 00 00  C4
D558  00 00 3C 00 00 FF 00 FF  67
D560  00 00 00 00 00 00 0F 00  44
D568  00 DF 20 00 00 00 00 00  3C
D570  00 00 1F 00 00 4F 00 00  B3
D578  00 00 00 00 00 00 3D 00  8A
D580  00 3F 00 00 07 00 00 00  9B
D588  00 00 FA 00 00 DD 20 00  54
D590  0F 00 00 03 00 00 EC 00  63
D598  00 FA 00 00 0F 00 00 3F  B5
D5A0  00 00 B3 00 00 FC 00 00  24
D5A8  0F 00 00 CD 00 00 CE 01  28
D5B0  00 34 00 00 03 00 00 FE  BA
D5B8  00 00 3F 00 00 E8 00 00  B4
D5C0  C0 C3 C3 00 F0 F0 3C 3C  33
D5C8  00 00 00 00 7E 00 7E 0F  A8
D5D0  0F 00 FC FC 00 00 00 00  AC
D5D8  FF 00 FF 3F 3F 00 F0 F0  09
D5E0  00 00 00 00 07 00 07 0F  D2
D5E8  0F 00 F0 F0 00 00 00 00  AC
D5F0  0F 00 0D 03 33 30 FC FC  3F
D5F8  00 00 00 00 1F 00 1B 00  07 88
D600  30 30 F0 F0 00 00 00 00  16
D608  3C 00 2C C0 33 33 00 0C  78
D610  0C 00 00 00 F3 00 F0 C0  95
D618  03 03 00 30 30 00 00 00  54
D620  FE 00 00 C0 03 03 00 0C  C6
D628  0C 00 00 00 3F 00 00 00  49
D630  00 00 00 00 00 00 00 00  06
D638  3E 00 00 80 00 00 00 00  CC
D640  00 00 00 00 3F 00 00 40  95
D648  00 00 3C 00 00 00 00 00  5A
D650  3F 00 00 A0 00 00 FC 00  01
D658  00 00 00 00 1F 00 00 FF  4C
D660  00 00 2C 00 00 00 00 00  62
D668  07 00 00 FF 00 00 B0 00  F4
D670  00 00 00 00 01 00 00 FF  46
D678  00 00 C0 00 00 00 00 00  0E
D680  01 0C 00 54 03 00 00 FF  B9
D688  00 00 FF 00 02 0C 00 AA  15
D690  00 00 F0 7F 70 00 FF 00  44
D698  00 0F 00 55 80 00 FC FC  4A
D6A0  FC 00 FF 00 00 07 00 0E  86
D6A8  F0 00 FC FC FC 60 60 60  82
D6B0  00 07 00 01 FC 00 FC FC  82
D6B8  FC 01 01 01 00 03 00 00  90
D6C0  FF 00 3E FE 3E 03 03 03  18
D6C8  00 03 00 00 FF 00 07 FF  A6
D6D0  07 FF FF FF 00 01 00 00  AB
D6D8  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  AB
D6E0  00 00 00 00 FF 00 00 FF  B4
D6E8  00 00 FF 00 00 00 00 00  BD
D6F0  7F 00 00 FF 00 00 FF 00  43
D6F8  00 00 00 00 1F 00 00 FF  EC 28
D700  00 00 FF 00 00 00 00 00  D6
D708  07 00 00 FF 00 00 FF 00  E4
D710  00 00 00 00 00 00 00 FF  E6
D718  00 00 FF 00 00 00 00 00  EE
D720  00 00 00 07 00 00 FF 00  FD
D728  00 00 00 00 00 00 00 00  FF
D730  00 00 00 00 00 00 00 00  07
D738  00 00 00 00 00 00 00 00  0F
D740  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  14
D748  00 00 FC 00 00 FF 00 00  1A
D750  FF 00 00 FF 00 38 C0 00  1D
D758  00 FF 00 00 FF 00 01 FC  2A
D760  00 50 00 00 00 FF 00 02  88
D768  FC 00 AA 00 00 A0 0C 00  91
D770  FF FF FF D7 C0 C0 55 00  F0
D778  00 00 70 00 FF FF FF BA  76
D780  80 80 AA 00 00 00 F0 00  F1
D788  FF FF FF 75 00 00 00 FF  D0
D790  00 00 C0 00 00 FF 00 00  26
D798  FF 00 00 FF 00 00 80 00  ED
D7A0  00 FF 00 00 FF 00 00 FF  74
D7A8  00 00 00 00 00 FF 00 00  7E
D7B0  FF 00 00 EC 00 00 00 00  72
D7B8  00 FF 00 00 FE 00 00 F0  7C
D7C0  00 00 00 00 00 FF 00 00  96
D7C8  FB 00 00 00 00 00 00 00  9A
D7D0  00 FF 00 00 FC 00 00 00  A2
D7D8  00 00 00 00 00 FC 00 00  AB
D7E0  00 00 00 00 00 00 00 00  B7
D7E8  00 00 00 00 00 00 00 00  BF
D7F0  00 00 00 00 00 00 00 00  C7
D7F8  00 00 00 00 00 00 00 00  CF 71
D800  00 03 00 00 FC 00 FC FC  CF
D808  00 00 FF 00 00 03 00 00  E2
D810  FC 00 00 00 00 00 FF 00  E3
D818  00 03 00 00 F3 00 00 FC  E2
D820  00 00 FF 00 00 01 00 00  F8
D828  F0 00 00 3F 00 00 3F 00  6E
D830  00 00 00 00 CF 00 00 80  57
D838  00 00 3F 00 00 00 00 00  4F
D840  1F 00 00 FE 00 00 CF 00  04
D848  00 00 00 00 02 00 00 AB  CD
D850  00 30 30 30 00 00 00 00  B8
D858  00 00 00 00 00 F3 F3 F3  09
D860  00 00 00 00 00 00 00 00  38
D868  00 C3 C3 C3 00 00 00 00  89
D870  00 00 00 00 00 00 00 00  48
D878  00 00 00 00 00 00 00 00  50
D880  00 00 03 00 00 00 00 00  5B
D888  00 00 00 00 00 00 0F 00  6F
D890  00 00 00 00 00 00 00 00  68
D898  00 00 3F 00 00 00 00 00  AF
D8A0  00 00 00 00 00 00 FF 00  77
D8A8  00 00 00 00 00 00 00 03  83
D8B0  00 00 FF 00 00 00 00 00  87
D8B8  00 00 00 0F 00 00 FC 00  9B
D8C0  00 FF 00 00 4F 00 00 C0  A6
D8C8  00 00 00 00 00 FF 00 00  9F
D8D0  AF 00 00 FC 3C 00 00 00  8F
D8D8  00 FE 00 00 CF 00 00 7F  FC
```

```
D8E0  7F 00 00 00 00 EF 00 00  26
D8E8  3D 01 00 FF FF 00 F0 F0  DC
D8F0  00 F0 00 00 FF 03 00 FF  B9
D8F8  FF 00 FF FF 00 0F 00 00  DC 51
D900  F4 00 00 FF FF 00 FC FC  C3
D908  00 EF 00 00 EC 00 00 00  BC
D910  00 00 00 00 00 DF 00 00  C8
D918  F3 00 00 00 00 00 00 00  E4
D920  00 EC 00 00 0D 00 00 C0  B2
D928  00 00 00 00 00 D3 00 00  D4
D930  FA 00 00 C0 00 00 00 00  C3
D938  00 2B 00 00 FD 00 00 40  79
D940  00 00 00 00 00 D4 00 00  ED
D948  FF 00 00 B0 00 00 00 00  D0
D950  00 E8 00 00 FE 00 00 EF  FE
D958  00 00 00 00 00 D3 00 00  04
D960  FF 00 00 FE 00 00 C0 00  F6
D968  00 4F 00 00 FF 00 00 FF  8E
D970  00 00 BC 00 00 3F 00 00  44
D978  FC 00 00 CF 00 00 F0 00  0C
D980  00 00 00 00 00 00 C3 FF  1B
D988  00 FF FF 00 00 00 00 00  5F
D990  00 00 CF FF 04 FF FF 00  39
D998  00 00 00 03 03 00 0F FF  85
D9A0  00 FF FF 00 00 00 00 03  7A
D9A8  03 00 3F FF 00 FF FF 00  C0
D9B0  00 00 00 03 03 00 FF FF  8D
D9B8  00 FF FF 00 00 00 00 0F  9E
D9C0  0F 03 FF FF C0 FF FF 00  67
D9C8  00 00 00 0F 0F 07 0F 0F  E4
D9D0  00 FF FF FE 00 00 00 3C  E1
D9D8  3C 0C 3C 3C 3C 7F 7F 7F  2A
D9E0  00 00 00 3C 3C 0C 00 00  3D
D9E8  00 3F 3F 3F 00 00 00 3F  BD
D9F0  3F 1F 00 00 00 FF FF FF  24
D9F8  00 00 00 FF FF 1F FF FF  EC DD
DA00  FF FF FF FC 00 00 00 FF  D2
DA08  FF 07 FF FF FF FF FF 00  E3
DA10  00 00 00 FF FF 00 FF FF  E6
DA18  00 FA FA 00 03 03 00 3F  2B
DA20  3F 00 FD FD 00 03 03 00  39
DA28  03 03 00 CC CC 00 C1 C1  22
DA30  00 F5 F5 00 00 00 00 F3  E7
DA38  F3 00 3F 3F 00 00 00 00  83
DA40  FF FF 00 C0 FF 00 F3 F3  BD
DA48  00 F0 F0 00 FF FF 00 C0  C0
DA50  FF 00 F3 F3 00 F0 F0 00  EF
DA58  FF FF 00 00 FF 00 F3 F3  15
DA60  00 F0 F0 20 FC FF 00 00  35
DA68  FF 00 D3 D3 00 F0 F0 20  E7
DA70  FF FF 00 03 FF 00 AF AF  A8
DA78  00 FC FC 10 FC FF 00 02  57
DA80  FE 00 CF CF 00 FC FC 00  EE
DA88  FF FF 00 0F FF 00 4F 4F  0C
DA90  00 FC FC 10 FF FF 00 3E  AE
DA98  FE 00 93 93 00 F0 F0 00  76
DAA0  FF FF 00 F5 F5 00 0B 0B  78
DAA8  00 CC CC 00 FF FF 00 D8  F0
DAB0  D8 00 80 80 00 30 30 00  C2
DAB8  FE FE 00 B3 B3 00 43 43  7A
DAC0  00 F0 F0 00 F5 F5 00 0F  73
DAC8  0F 00 8F 8F 00 F0 F0 40  EF
DAD0  00 00 00 F5 F5 00 03 03  9A
DAD8  00 C0 C0 80 FF FF 00 C8  78
DAE0  C8 00 3F 3F 01 C0 C0 00  81
DAE8  54 54 00 3F 3F 00 FF FF  E6
DAF0  04 00 00 00 03 03 00 FF  D3
DAF8  FF 00 FC FC 00 00 00 00  C9 A0
DB00  3F 10 3D FC FC 00 3C 00  9B
DB08  3C FF FF 00 3F 10 3E 3E  E8
DB10  3E 00 FC 20 FC FF FF 00  3F
DB18  1F 08 1F 3E 10 3A FC 40  FD
DB20  FC FC FC 00 0F 00 0E BE  CA
DB28  00 BC FF 80 FF 03 00 03  43
DB30  03 00 03 FE 20 FA FF 40  68
DB38  FF FF 02 FF 01 00 01 FE  12
DB40  00 FC FE 00 FE DF 08 DF  D9
DB48  0C 00 0C FE 40 FA 3F 00  B2
DB50  3F 3F 10 3F 3C 00 34 FC  64
DB58  00 F4 00 C0 C0 FF 00 FF  A5
DB60  3C 00 3C 78 00 78 00 3C  DF
DB68  3C 0D 00 0D FE 20 FA 38  E9
DB70  00 28 00 03 03 00 30 30  D9
DB78  FF 40 FD 30 00 30 00 30  1F
DB80  30 00 0F 0F FF 00 FF 30  D7
DB88  00 30 03 03 00 00 30 30  F9
DB90  3F 00 3D 3C 00 2C 0F 0F  6D
```

```
DB98  00 00 0F 0F 3F 00 37 73  7A
DBA0  03 71 FF FF 40 C0 C0 00  AD
DBA8  0F 00 0F FF 0F B2 FD FD  5B
DBB0  00 00 00 00 0F 00 0F FF  A8
DBB8  3F C0 F7 F7 00 00 00 00  80
DBC0  FA FA 00 FF 00 FF FF 00  8C
DBC8  FF F8 00 F8 F5 F4 01 F3  6F
DBD0  00 F3 FF 00 FF F0 00 F0  7C
DBD8  4F 40 02 FC 00 FC 55 00  91
DBE0  55 40 00 40 FF 00 D5 FC  60
DBE8  00 EC 02 00 00 F0 F0 00  91
DBF0  FF 00 FF F0 00 B0 07 03  73
DBF8  00 D0 D0 00 FF 00 FF E8  59 66
DC00  00 48 1F 0F 10 F0 F0 00  42
DC08  FF 00 FE C0 0C CD 33 03  B0
DC10  30 D0 D0 00 FF 00 EF C0  6A
DC18  38 3A 0C 00 8C CC 00 CC  96
DC20  F8 00 F0 00 C6 C7 00 00  71
DC28  60 00 00 00 00 0F 0F 00  82
DC30  3C 3C 00 00 F0 00 00 00  74
DC38  00 F0 F0 00 C0 CB 00 00  7F
DC40  38 00 00 30 00 08 08 00  94
DC48  00 04 00 00 FC 00 00 C0  E4
DC50  0F CF C0 F0 F0 03 00 00  AD
DC58  3F 00 00 C0 3F 3F 00 FF  B0
DC60  FF 00 C0 C0 0F 00 00 00  CA
DC68  3F 3F 00 FD FF 00 70 F0  1E
DC70  00 00 00 00 0A 0F 00 AB  10
DC78  FF 00 00 00 00 00 00 00  53
DC80  00 00 00 00 00 00 03 01  60
DC88  01 FF 00 00 00 00 00 00  64
DC90  00 00 0F 00 00 FF 00 00  7A
DC98  00 00 00 00 00 00 3F 08  BB
DCA0  08 FF 00 00 00 00 00 00  83
DCA8  00 00 3F 00 00 FF 00 00  C2
DCB0  00 00 00 00 00 00 FF 00  8B
DCB8  00 FF 00 00 00 00 00 00  93
DCC0  00 00 FF 00 00 DC 1C 1C  AF
DCC8  00 00 00 00 00 00 FF 00  A3
DCD0  00 3C 3C 3C 00 00 00 00  60
DCD8  00 00 FC 00 00 0F FF 0F  CD
DCE0  00 00 00 00 00 00 C9 0B  90
DCE8  01 03 FF 03 00 00 00 0F  D9
DCF0  0F 00 00 3F 00 00 FF 00  19
DCF8  00 00 00 0F 0F 08 80 BF  39 8E
DD00  00 00 FF 00 1C 1C 00 0F  23
DD08  0F 00 00 0F 00 00 FC 00  FF
DD10  3C 3C 10 2F 2F 00 C0 C2  55
DD18  00 00 BF 00 3B 3B 00 F0  1A
DD20  F0 40 0A 0F 00 E0 EA 00  10
DD28  1F 1F 00 FF FF 00 00 00  41
DD30  00 10 30 00 0F 0F 00 FC  67
DD38  FC 00 2A 3F 00 B2 F3 00  1F
DD40  F3 00 00 FF 00 00 F8 00  07
DD48  00 00 00 00 C3 00 00 FF  E7
DD50  00 00 FC 00 00 00 00 00  29
DD58  CF 00 00 FF 00 00 FC 00  FF
DD60  00 00 00 00 CF 00 00 FF  0B
DD68  00 00 FC 00 00 00 00 00  41
DD70  0F 00 00 FF 00 00 FE 00  59
DD78  00 00 00 00 C3 C3 C3 FF  9D
DD80  C0 C0 FE 00 00 00 00 00  DB
DD88  0F 0F 0F CF C0 C0 FF 00  E0
DD90  00 00 00 00 FF FF FF 00  6A
DD98  F0 00 FF 00 00 00 00 00  64
DDA0  FC FF FC 00 FF 00 0F 00  82
DDA8  00 00 00 00 01 0F 01 00  96
DDB0  FF 00 03 F0 00 00 00 00  7F
DDB8  00 3F 00 00 FF 00 04 F4  CB
DDC0  00 C2 C2 00 00 0F 00 00  30
DDC8  FF 00 0F 4F 04 C2 C2 00  8A
DDD0  00 3F 00 00 FC 00 3F BF  E6
DDD8  00 CF CF 04 80 CF 00 00  A6
DDE0  C2 00 3F 3F 00 3F 3F 00  7B
DDE8  20 30 00 2A 3F 00 48 48  0E
DDF0  00 FF FF 00 80 C0 00 80  8B
DDF8  C0 00 43 F3 00 FC FC 00  C3 A8
DE00  00 00 00 C0 C0 C0 C0 2B  09
DE08  EB 00 7F 7F 00 00 00 C3  92
DE10  C0 C3 00 DF DF 00 B3 B3  95
DE18  00 00 00 C3 C0 C3 00 FD  39
DE20  FD 00 ED ED 00 00 00 C0  95
DE28  C3 C3 00 72 72 00 B6 B6  DC
DE30  00 00 00 CC C2 CE 00 EF  59
DE38  EF 00 DB DB 00 00 00 FC  B7
DE40  03 3F 00 66 66 00 FB FB  22
DE48  00 00 00 FC 01 3D 03 F8  5B
```

```
DE50  FB FF 00 FF 00 00 00 FF  26
DE58  00 0F FF 00 FE FF 00 00  41
DE60  00 00 00 FF C0 C0 FF 00  BC
DE68  00 FF 00 00 00 00 00 3F  84
DE70  30 30 FF 00 00 FF 00 00  AC
DE78  00 00 00 0F 0F 0F FF FF  81
DE80  FF FF FF FF 00 00 00 02  5C
DE88  32 02 FF FF FF FF FF FF  94
DE90  00 00 00 00 3F 00 55 55  57
DE98  55 55 55 55 00 00 00 03  CD
DEA0  00 00 F3 00 00 00 3C 00  AD
DEA8  00 00 00 0F 00 00 CF 00  64
DEB0  00 C0 0F 00 00 00 00 3C  99
DEB8  00 00 03 00 00 00 03 00  9C
DEC0  F8 FF FF FF 03 C3 F0 CF  18
DEC8  F0 7C BC 7C E0 FF FF F7  1F
DED0  07 8F F0 CF F0 7C BC 7C  A7
DED8  63 FC FF FF 0F 0F C0 3F  30
DEE0  C0 FC 3C FC 8F F0 FC DF  0C
DEE8  1C 3F 00 FF 00 FC 3C FC  54
DEF0  0F F0 FC FC 33 3C 00 FF  33
DEF8  00 F8 38 F8 FF 00 F0 7F  6C 62
DF00  70 FF FF 00 FF F0 70 F0  9C
DF08  FF 00 00 FF F8 FF FF 03  DE
DF10  FF F0 E0 E0 FD 01 03 FF  9E
DF18  FF FF FF FF FF FC C0 C0  6E
DF20  FF 3F 3F FF FF FF CB CB  0F
DF28  CB FF 00 00 FF FF FF FF  CD
DF30  FF FF 3F 30 30 FF 00 00  AB
DF38  FF FF FF FC FC FC FF F0  F7
DF40  F0 FF 00 00 0F 0F 0A 03  39
DF48  03 03 FF F0 F0 FC 00 00  08
DF50  3F 3F 3F FF FF FF FF C0  A8
DF58  C0 F0 00 00 FF FF FF FE  E2
DF60  FE FE DF 00 00 00 00 00  1A
DF68  FF FF FF F3 F0 F0 30 00  47
DF70  00 00 00 00 00 00 00 00  4F
DF78  00 00 00 00 00 00 00 00  57
DF80  00 03 00 00 FC 00 FC FC  56
DF88  00 00 FF 00 00 03 00 00  69
DF90  FC 00 00 00 00 00 FF 00  6A
DF98  00 03 00 03 F0 00 FC 00  69
DFA0  00 00 FF 00 00 01 00 00  7F
DFA8  F0 00 3F 00 00 00 3F 00  F5
DFB0  00 00 00 0F C0 00 80 00  DE
DFB8  00 00 3F 00 00 00 00 1F  F5
DFC0  00 00 FE 00 00 C0 0F 00  6C
DFC8  00 00 00 02 00 00 AB 00  54
DFD0  00 30 00 30 00 00 00 00  0F
DFD8  00 00 00 00 00 F3 00 F3  9D
DFE0  00 00 00 00 00 00 00 00  BF
DFE8  00 C3 40 C3 00 00 00 00  8D
DFF0  00 00 00 00 00 00 00 00  CF
DFF8  00 00 00 00 00 00 00 00  D7 AD
E000  00 03 00 00 00 00 00 00  E3
E008  00 00 00 00 00 0F 00 00  F7
E010  00 00 00 00 00 00 00 00  F0
E018  00 3F 00 00 00 00 00 00  37
E020  00 00 00 00 00 FF 00 00  FF
E028  00 00 00 00 00 00 03 00  0B
E030  00 FF 00 00 00 00 00 00  0F
E038  00 00 0F 00 00 FC 00 00  23
E040  00 FF 00 0F 40 00 C0 00  2E
E048  00 00 00 00 00 FF 00 0F  36
E050  A0 00 C0 2C 3C 00 00 00  F8
E058  00 FE 00 0F C0 00 00 55  5A
E060  7F 00 00 00 00 EF 00 3C  EA
E068  01 01 00 AA FF 00 B0 F0  93
E070  00 F0 00 FC 03 03 00 55  97
E078  FF 00 57 FF 0F 00 00 F4  B0
E080  00 00 00 FF FF 00 FC FC  56
E088  EF 00 00 EC 00 00 00 00  43
E090  00 00 00 00 DF 00 00 F3  42
E098  00 00 00 00 00 00 00 00  78
E0A0  EC 00 00 0D 00 00 C0 00  39
E0A8  00 00 00 00 D3 00 00 FA  55
E0B0  00 00 C0 00 00 00 00 00  50
E0B8  2B 00 00 FD 00 00 40 00  00
E0C0  00 00 00 00 D4 00 00 FF  73
E0C8  00 00 B0 00 00 00 00 00  58
E0D0  E8 00 00 FE 00 00 EF 00  85
E0D8  00 00 00 00 D3 00 00 FF  8A
E0E0  00 00 FE 00 00 C0 00 00  7E
E0E8  4F 00 00 FF 00 00 FF 00  15
E0F0  00 BC 00 00 3F 00 00 FC  C7
E0F8  00 00 CF 00 00 F0 00 00  97 33
```

●リスト16 "demo1.E"

```
C2F0  00 00 00 07 00 38 00 3F  30
C2F8  01 C0 01 C7 01 F8 01 FF  3C 00
C300  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  37
C308  A0 02 02 00 55 55 00 FF  18
C310  1A DF FD 00 40 05 05 00  13
C318  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  4F
C320  A0 02 02 00 55 55 00 FF  30
C328  1A DF FD 00 40 05 05 00  2B
C330  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  67
C338  A0 02 02 00 55 55 00 FF  48
C340  1A DF FD 00 40 05 05 00  43
```

```
C348  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  7F
C350  A0 02 02 00 55 55 00 FF  60
C358  1A DF FD 00 40 05 05 00  5B
C360  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  97
C368  A0 02 02 00 55 55 00 FF  78
C370  1A DF FD 00 40 05 05 00  73
C378  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  AF
C380  A0 02 02 00 55 55 00 FF  90
C388  1A DF FD 00 40 05 05 00  8B
C390  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  C7
C398  A0 02 02 00 55 55 00 FF  A8
```

```
C3A0  1A DF FD 00 40 05 05 00  A3
C3A8  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  DF
C3B0  A0 02 02 00 55 55 00 FF  C0
C3B8  1A DF FD 00 40 05 05 00  BB
C3C0  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  7F
C3C8  00 AA AA 00 55 55 00 55  DE
C3D0  55 00 55 55 00 55 55 00  3C
C3D8  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  97
C3E0  00 AA AA 00 55 55 00 55  F6
C3E8  55 00 55 55 00 55 55 00  54
C3F0  FF 00 FF FF 00 FF FF 00  AE
```

```
C3F8  FF FF 00 FF FF 55 FF FF  0A 42
C400  55 FF FF 55 FF FF 55 FF  BE
C408  FF AA FF FF AA FF FF AA  C5
C410  FF FF A2 FF FF 00 AA FF  1B
C418  00 AA FF 00 AA FF 00 AA  D8
C420  FF 00 55 FF 00 55 FF 00  8B
C428  55 FF 00 55 FF 00 00 FF  93
C430  00 00 FF 00 00 FF 00 00  F2
C438  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  F9
C440  00 FF 00 00 55 00 00 55  AD
C448  00 00 55 00 00 55 00 00  B6
C450  00 00 00 00 00 00 00 00  14
C458  00 00 00 00 00 00 00 00  1C
C460  00 00 00 00 00 00 00 00  24
C468  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  28
C470  00 AA AA 00 55 55 00 55  87
C478  55 00 55 55 00 55 55 00  E5
C480  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  40
C488  00 AA AA 00 55 55 00 55  9F
C490  55 00 55 55 00 55 55 00  FD
C498  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  58
C4A0  00 AA AA 00 55 55 00 55  B7
C4A8  55 00 55 55 00 55 55 00  15
C4B0  FF 00 FF FF 00 FF C2 02  34
C4B8  C0 AA AA 00 FF AA FF FF  37
C4C0  AA FF F8 80 F8 15 15 00  C7
C4C8  FF 55 FF FF 55 FF FE 58  88
C4D0  FE 0A 0A 00 FF 00 55 FF  F9
C4D8  00 55 FE 0A 5E 05 05 00  61
C4E0  FF 00 AA FF 00 AA FF 02  F7
C4E8  AB 02 02 00 FF 00 00 FF  59
C4F0  00 00 FF 01 03 05 05 00  C1
C4F8  FF 00 00 FF 00 00 FB 00  B5 A4
C500  01 02 02 00 AA 00 00 FF  73
C508  00 00 FD 00 00 05 05 00  D4
C510  00 00 00 FF 40 FE FB 00  0D
C518  80 02 02 00 00 00 00 FF  60
C520  28 FD FD 00 40 05 05 00  51
C528  AA AA 00 FF 10 FE FB 00  49
C530  C0 02 02 00 55 55 00 FF  62
C538  28 FD FD 00 40 05 05 00  69
C540  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  01
C548  00 AA AA 00 55 55 00 55  60
C550  55 00 55 55 00 55 55 00  BE
C558  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  19
C560  00 AA AA 00 55 55 00 55  78
C568  55 00 55 55 00 55 55 00  D6
C570  AA AA 00 AB A8 03 FF 00  DE
C578  FF FF 00 FF 55 55 00 5F  43
C580  43 1F FF FF FF FF FF FF  A1
C588  AA AA 00 FF 9E 7F FF AA  66
C590  FF FF 54 FF 55 55 00 7F  CF
C598  3B 7F FF 00 FF FF 00 FF  13
C5A0  AA AA 00 FF 34 FF FF 00  EA
C5A8  D5 FF 00 55 55 55 00 FF  3F
C5B0  38 FF FF 00 A0 FF 00 00  4A
C5B8  AA AA 00 FF 38 FF FF 00  06
C5C0  40 FF 00 00 55 55 00 FF  6D
C5C8  30 FF FE 00 80 AA 00 00  E4
C5D0  AA AA 00 FF 38 FF FD 00  1C
C5D8  40 00 00 00 55 55 00 FF  86
C5E0  30 FF FB 00 80 00 00 00  4F
C5E8  AA AA 00 FF 38 FF FD 00  34
C5F0  40 02 02 00 55 55 00 FF  A2
C5F8  30 FF FB 00 80 05 05 00  71 8B
C600  AA AA 00 FF 3A FF FB 00  4D
C608  A0 0A 0A 00 55 55 00 FF  2B
C610  38 FF FD 00 C0 05 05 00  D4
C618  AA AA 00 FF 3A FF FB 00  65
C620  A0 0A 0A 00 55 55 00 FF  43
C628  38 FF FD 00 C0 05 05 00  EC
C630  FF 00 FF FF 7A FF FB 00  67
C638  A0 0A 0A 00 FF FF FF FF  AE
C640  F0 FF FD 00 C0 05 05 00  BC
C648  FF AA FF FF C0 FF FB 00  6F
C650  A0 0A 0A 00 FF 00 FF FF  C7
C658  00 FD FD 00 40 05 05 00  62
C660  FF 00 AA FF 00 AA FA 00  72
C668  00 0A 0A 00 FF 00 00 FF  40
C670  00 00 F6 00 00 05 05 00  36
C678  FF 00 00 FF 00 00 B8 00  F4
C680  00 0A 0A 00 AA 00 00 AA  AE
C688  00 00 C0 00 00 15 15 00  38
C690  00 00 00 00 00 00 00 00  56
C698  00 2A 2A 00 00 00 00 00  B2
C6A0  00 00 01 01 00 55 55 00  12
C6A8  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  6A
C6B0  00 AA AA 00 55 55 00 55  C9
C6B8  55 00 55 55 00 55 55 00  27
C6C0  AA AA 00 FF 10 FF FD 00  E5
C6C8  50 02 02 00 55 55 00 FF  8B
C6D0  3A FF FB 00 A0 05 05 00  74
C6D8  AA AA 00 FF 10 FF FD 00  FD
C6E0  50 02 02 00 55 55 00 FF  A3
C6E8  3A FF FB 01 A1 05 05 00  8E
C6F0  AA AA 00 FF 10 FF FD 01  16
C6F8  51 FF 00 FF 55 55 00 FF  B6 1D
C700  3A FF FB 01 A1 FF 55 FF  F0
C708  AA AA 00 FF 10 FF FD 00  2E
C710  50 FF AA FF 55 55 00 FF  78
C718  3A FF FB 00 A0 FF 00 AA  5C
C720  AA AA 00 7F 15 7F FD 00  4B
C728  D0 FF 00 55 55 55 00 7F  3C
C730  2A 7F FF 80 E8 FF 00 00  06
C738  AA AA 00 1F 0C 1F FE 40  DB
C740  F4 AA 00 00 55 55 00 03  52
C748  01 03 FF 80 FF D5 00 D0  36
C750  AA AA 00 80 80 00 00 00  6B
C758  00 00 00 00 55 55 00 50  19
C760  50 00 00 00 00 00 00 00  77
C768  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  2B
C770  00 AA AA 00 55 55 00 55  8A
C778  55 00 55 55 00 55 55 00  E8
C780  AA AA 00 FF 10 F7 FD 00  9E
C788  40 02 02 00 55 55 00 FF  3C
C790  3A FF FB 00 A0 05 05 00  35
C798  AA AA 00 FF 10 F7 FD 00  B6
C7A0  40 02 02 00 55 55 00 FF  54
C7A8  3A FF FB 01 A1 05 05 00  4F
C7B0  FF 00 FF FF 10 F7 FD 01  79
C7B8  41 FF 00 FF FF AA FF FF  65
C7C0  3A FF FB 01 A1 FF 55 FF  B0
C7C8  FF 55 FF FF 10 F7 FD 00  E5
C7D0  55 FF AA FF FF 00 FF FF  91
C7D8  3A FF FB 00 AA FF 00 AA  26
C7E0  FF 00 AA FF 15 F7 FD 00  58
C7E8  D5 FF 00 55 FF 00 00 FF  D6
C7F0  2A 7F FF 80 E0 FF 00 00  BE
C7F8  FF 00 00 FF 0C FF FE 40  06 9E
C800  F0 AA 00 00 55 00 00 FF  B6
C808  39 FF FF 80 E0 D5 00 00  3C
C810  00 00 00 FF 3A FF FD 00  0D
C818  50 00 00 00 00 00 00 FF  2F
C820  3A FE FB 00 A0 00 00 00  BB
C828  AA AA 00 FF 3A FF FD 00  79
C830  40 02 02 00 55 55 00 FF  E5
C838  3A FE FB 00 A0 05 05 00  DD
C840  AA AA 00 FF 34 F6 FB 00  80
C848  80 0A 0A 00 55 55 00 FF  4D
C850  1A DF FD 00 40 05 05 00  58
C858  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  94
C860  A0 02 02 00 55 55 00 FF  75
C868  1A DF FD 00 40 05 05 00  70
C870  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  AC
C878  A0 02 02 00 55 55 00 FF  8D
C880  1A DF FD 00 40 05 05 00  88
C888  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  C4
C890  A0 02 02 00 55 55 00 FF  A5
C898  1A DF FD 00 40 05 05 00  A0
C8A0  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  DC
C8A8  A0 02 02 00 55 55 00 7F  3D
C8B0  5A 1F FC 00 40 15 15 00  57
C8B8  AA AA 00 AF A0 06 F0 00  19
C8C0  A0 2A 2A 00 55 55 00 55  7B
C8C8  55 00 01 01 00 55 55 00  91
C8D0  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  94
C8D8  00 AA AA 00 55 55 00 55  F3
C8E0  55 00 55 55 00 55 55 00  51
C8E8  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  AC
C8F0  00 AA AA 00 55 55 00 55  0B
C8F8  55 00 55 55 00 55 55 00  69 99
C900  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  C5
C908  00 AA AA 00 55 55 00 55  24
C910  55 00 55 55 00 55 55 00  82
C918  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  DD
C920  00 AA AA 00 55 55 00 55  3C
C928  55 00 55 55 00 55 55 00  9A
C930  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  F5
C938  00 AA AA 00 55 55 00 55  54
C940  55 00 55 55 00 55 55 00  B2
C948  AA AA 00 AF A0 06 FA 0A  BE
C950  A0 AA AA 00 55 55 00 7F  36
C958  5A 1F FD 01 40 55 55 00  82
C960  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  9D
C968  A0 2A 2A 00 55 55 00 FF  CE
C970  1A DF FD 00 40 15 15 00  99
C978  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  B5
C980  A0 0A 0A 00 55 55 00 FF  A6
C988  1A DF FD 00 40 05 05 00  91
C990  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  CD
C998  A0 02 02 00 55 55 00 FF  AE
C9A0  1A DF FD 00 40 05 05 00  A9
C9A8  AA AA 00 FF 30 F6 FB 00  E5
C9B0  A0 02 02 00 55 55 00 FF  C6
C9B8  1A DF FD 00 40 05 05 00  C1
C9C0  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  85
C9C8  00 AA AA 00 55 55 00 55  E4
C9D0  55 00 55 55 00 55 55 00  42
C9D8  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  9D
C9E0  00 AA AA 00 55 55 00 55  FC
C9E8  55 00 55 55 00 55 55 00  5A
C9F0  FF 00 FF FF 00 FF AA 2A  89
C9F8  80 AA AA 00 FF 55 FF FF  E7 7D
CA00  55 FF D5 55 C0 55 55 00  B2
CA08  FF A2 FF FF AA FF E2 A2  9E
CA10  E0 AA AA 00 FF 00 AA FF  B6
CA18  00 AA E1 01 A0 55 55 00  B8
CA20  FF 00 55 FF 00 55 E2 02  76
CA28  40 AA AA 00 FF 00 00 FF  84
CA30  00 00 E1 01 00 55 55 00  86
CA38  FF 00 00 FF 00 00 C2 02  C4
CA40  00 AA AA 00 55 00 00 55  08
CA48  00 00 01 01 00 55 55 00  BE
CA50  00 00 00 00 00 00 0A 0A  2E
CA58  00 AA AA 00 00 00 00 00  76
CA60  00 00 15 15 00 55 55 00  FE
CA68  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  2E
CA70  00 AA AA 00 55 55 00 55  8D
CA78  55 00 55 55 00 55 55 00  EB
CA80  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  46
CA88  00 AA AA 00 55 55 00 55  A5
CA90  55 00 55 55 00 55 55 00  03
CA98  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  5E
CAA0  00 AA AA 00 55 55 00 55  BD
CAA8  55 00 55 55 00 55 55 00  1B
CAB0  AA AA 00 AA AA 00 FF 00  21
CAB8  FF FF 00 FF 55 55 00 55  7E
CAC0  55 01 FF 55 FF FF 55 FF  86
CAC8  AA AA 00 AB AA 03 FF AA  E7
CAD0  FF FF A2 FF 55 55 00 57  3A
CAD8  54 02 FF 00 AA FF 00 AA  4A
CAE0  AA AA 00 AB A8 01 FF 00  51
CAE8  55 FF 00 55 55 55 00 57  5C
CAF0  54 00 FF 00 00 FF 00 00  0C
CAF8  AA AA 00 AB AA 00 FF 00  6A 27
CB00  00 FF 00 00 55 55 00 55  C9
CB08  55 00 55 00 00 55 00 00  D2
CB10  AA AA 00 AA AA 00 00 00  83
CB18  00 00 00 00 55 55 00 55  E2
CB20  55 00 80 80 00 00 00 00  40
CB28  AA AA 00 AA AA 00 AA AA  EF
CB30  00 AA AA 00 55 55 00 55  4E
CB38  55 00 55 55 00 55 55 00  AC
CB40  00 C7 45 00 C7 45 00 C7  EA
CB48  45 00 C7 45 00 B9 B8 00  D5
CB50  B9 B8 00 B9 B8 00 B9 B8  6E
CB58  00 FE F6 00 FE F6 00 FE  09
CB60  F6 00 FE F6 00 FE EA 00  FD
CB68  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  EB
CB70  00 FE D4 00 FE D4 00 FE  DD
CB78  D4 00 FE D4 00 FE EA 00  D1
CB80  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  03
CB88  00 FE D4 00 FE D4 00 FE  F5
CB90  D4 00 FE D4 00 FE EA 00  E9
CB98  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  1B
CBA0  00 78 50 00 78 50 00 78  73
CBA8  50 00 78 50 00 BA AA 00  EF
CBB0  BA AA 00 BA AA 00 BA AA  A7
CBB8  00 C6 C4 00 C6 C4 00 C6  5D
CBC0  C4 00 C6 C4 00 B8 B8 00  49
CBC8  B8 B8 00 B8 B8 00 B8 B8  E3
CBD0  00 7E 74 00 7E 74 00 7E  FD
CBD8  74 00 7E 74 00 7C 68 00  ED
CBE0  7C 68 00 7C 68 00 7C 68  57
CBE8  00 B9 31 00 B9 11 00 B9  20
CBF0  11 00 B9 11 00 C3 82 00  DB
CBF8  C3 82 00 C3 82 00 C3 82  92 71
CC00  00 C7 45 00 C7 45 00 C7  AB
CC08  45 00 C7 45 00 B9 B8 00  96
CC10  B9 B8 00 B9 B8 00 B9 B8  2F
CC18  00 FE FE 00 FE FE 00 FE  DA
CC20  FE 00 FE FE 00 FE FA 00  DE
CC28  FE FA 00 FE FA 00 FE FA  DC
CC30  00 FE F4 00 FE F4 00 FE  DE
CC38  F4 00 FE F4 00 FE EA 00  D2
CC40  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  C4
CC48  00 FE F4 00 FE F4 00 FE  F6
CC50  F4 00 FE F4 00 FE EA 00  EA
CC58  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  DC
CC60  00 FE F4 00 FE F4 00 FE  0E
CC68  F4 00 FE F4 00 FE EA 00  02
CC70  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  F4
CC78  00 FE F4 00 FE F4 00 FE  26
CC80  F4 00 FE F4 00 FE EA 00  1A
CC88  FE EA 00 FE EA 00 FE EA  0C
CC90  00 FE F4 00 FE F4 00 FE  3E
CC98  F4 00 FE F4 00 7C 68 00  2E
CCA0  7C 28 00 7C 28 00 7C 28  58
CCA8  00 B9 31 00 B9 11 00 B9  E1
CCB0  11 00 B9 11 00 C3 82 00  9C
CCB8  C3 82 00 C3 82 00 C3 82  53
CCC0  00 BF 3F 00 FF FF 00 FF  87
CCC8  FF 00 FB F9 00 7F 6A 00  70
CCD0  FF AA 00 FF BE 00 FD AC  AB
CCD8  00 7F 75 00 FF 55 00 FF  EB
CCE0  55 00 FE 56 00 80 80 00  55
CCE8  00 00 00 16 02 00 FE EA  B4
CCF0  00 BF BF 00 FF FF 00 FA  32
CCF8  F8 00 FE D4 00 7F 6A 00  77 57
CD00  FF AA 00 FC A8 00 FE EA  02
CD08  00 7F 55 00 FF 55 00 FE  FB
CD10  54 00 FE D4 00 C0 80 00  43
CD18  17 02 00 FE AA 00 FE EA  8E
CD20  00 BF BF 00 FA F8 00 FE  5B
CD28  D4 00 FE D4 00 7F 6A 00  84
CD30  FC A8 00 FE EA 00 FE EA  71
CD38  00 7F 7D 00 FE 54 00 FE  51
CD40  D4 00 FE D4 00 92 82 00  C7
CD48  7E 6A 00 FE EA 00 FE EA  CD
CD50  00 7E 7E 00 FE F4 00 FE  09
CD58  D4 00 FE D4 00 7C 68 00  AF
CD60  7C 68 00 7C 28 00 7C 28  59
CD68  00 B9 31 00 B9 11 00 B9  A2
CD70  11 00 B9 11 00 C3 82 00  5D
CD78  C3 82 00 C3 82 00 C3 82  14
CD80  00 BF 3F 00 FF FF 00 FF  48
CD88  FF 00 FB F9 00 7F 6A 00  31
CD90  FF AA 00 FF BE 00 FE AE  6F
CD98  00 7F 75 00 FF 55 00 FF  AC
CDA0  55 00 FD 55 00 80 80 00  14
CDA8  00 00 00 14 00 00 57 03  E3
CDB0  00 BF BF 00 FF FF 00 FF  F8
```

```
CDB8  FF 00 FD FD 00 7F 2A 00   27
CDC0  FF AA 00 FF AB 00 FE AA   88
CDC8  00 7F 55 00 FF 55 00 FF   BC
CDD0  55 00 FF D5 00 C0 80 00   06
CDD8  15 00 00 54 00 00 57 03   68
CDE0  00 BF BF 00 FF FF 00 FF   28
CDE8  FF 00 FD FD 00 7F 6A 00   97
CDF0  FF AB 00 FF AB 00 FE AA   B9
CDF8  00 7F 7D 00 FF 55 00 FF   14 EF
CE00  D5 00 FF D5 00 90 80 00   87
CE08  14 00 00 54 00 00 57 03   98
CE10  00 7F 7F 00 FF FF 00 FF   D9
CE18  FF 00 FE FE 00 7F 6B 00   CB
CE20  FF EB 00 FF AB 00 FE AA   2A
CE28  00 BF 37 00 FF 57 00 FF   41
CE30  57 00 FD 55 00 C0 80 00   E7
CE38  00 00 00 00 00 00 03 02   0B
CE40  00 BE 3E 00 FF FF 00 FF   07
CE48  FF 00 FF FD 00 7F 6A 00   FA
CE50  7F 6A 00 FF AA 00 FF AF   5E
CE58  00 7E 54 00 3F 35 00 FF   6B
CE60  55 00 FF 57 00 80 80 00   D9
CE68  7F 7F 00 FF FF 00 FF FF   30
CE70  00 BF BF 00 7F 7F 00 FF   B9
CE78  FF 00 FF FF 00 7F 2A 00   EC
CE80  BF BA 00 FF AA 00 FF AB   1A
CE88  00 7F 55 00 1F 15 00 FF   5D
CE90  55 00 FF 55 00 C0 80 00   47
CE98  7F 7F 00 FF FF 00 FF FF   60
CEA0  00 BE BE 00 FF FF 00 FF   E7
CEA8  FF 00 FF FF 00 7F 6A 00   5C
CEB0  7F 6A 00 FF AA 00 FF AB   BA
CEB8  00 7E 74 00 7F 75 00 FF   6B
CEC0  55 00 FF 55 00 90 80 00   47
CEC8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF   90
CED0  00 7D 7D 00 FF FF 00 FF   95
CED8  FF 00 FF FF 00 7E 6A 00   8B
CEE0  FF EA 00 FF AA 00 FF AB   EA
CEE8  00 BD 35 00 FF D5 00 FF   7B
CEF0  55 00 FF 57 00 C0 80 00   A9
CEF8  00 00 00 00 00 00 03 02   CB AE
CF00  00 00 00 00 00 00 00 00   CF
CF08  00 00 00 00 00 00 00 00   D7
CF10  00 00 00 00 00 00 00 00   DF
CF18  00 00 00 00 00 00 00 00   E7
CF20  00 01 01 01 00 00 00 00   F2
CF28  00 00 00 00 00 07 07 07   0C
CF30  00 00 00 00 00 00 00 00   FF
CF38  00 1E 1F 1F 00 00 00 00   63
CF40  00 00 00 00 00 7C 7C 7C   83
CF48  00 00 00 00 00 00 01 01   19
CF50  01 F8 F8 F8 00 00 00 00   08
CF58  00 00 AF AF 0F C0 E0 E0   14
CF60  00 00 00 00 00 00 3F 3F   AD
CF68  0F 00 C0 C0 00 00 00 00   C6
CF70  00 00 1C 7E 62 00 00 00   3B
CF78  00 00 00 00 01 01 07 FB   4B
CF80  F8 18 00 18 00 00 00 00   77
CF88  03 03 06 F8 F8 7E 00 7E   4F
CF90  03 03 03 E4 E7 E3 0E F1   15
CF98  F1 7E 80 FE 03 03 03 E3   40
CFA0  E3 E0 5C A3 A3 FE 00 FE   D0
CFA8  0F 0F 0F FC FC FC 03 04   9F
CFB0  07 FF 00 FF 0F 0F 0F FC   AD
CFB8  FC FC 4B 00 4B FF 00 FF   13
CFC0  18 18 18 00 00 00 00 00   D7
CFC8  00 00 00 00 F0 F0 F0 00   67
CFD0  00 00 00 00 00 00 00 00   9F
CFD8  C0 C0 C0 00 00 00 07 00   EE
CFE0  07 C0 00 C0 80 80 80 03   B9
CFE8  00 03 F7 00 F0 C0 00 C0   21
CFF0  00 00 00 1E 00 1C FF 00   F8
CFF8  EC F8 00 F8 00 00 00 0F   B2 B6
D000  00 0F FF 00 FF CF 00 CF   7B
D008  00 00 00 0F 00 10 FF 00   06
D010  7F FF 00 E1 00 00 00 00   3F
D018  5F 5F 7F 80 9F FF 00 F1   34
D020  00 00 00 00 00 EE EE 1C 63   4B
D028  7F AD 00 AD 00 03 03 00   D7
D030  99 99 1F E0 FF FF 00 FF   2E
D038  00 01 01 00 FF FF 1F A0   C7
D040  BF AF 00 AE 00 18 18 00   5C
D048  03 03 1E A0 BE FE 00 FC   94
D050  00 30 30 00 07 07 FF 00   8D
D058  FF FE 00 E0 80 18 98 00   35
D060  3F 3F FF 00 FF E0 00 C0   4C
D068  00 3F 3F 00 FF FF 27 C0   9B
D070  E6 E0 00 00 80 03 83 00   0C
D078  FE FE FE 00 FC 00 00 00   3E
D080  00 00 00 10 10 10 80 80   80
D088  80 40 40 40 00 00 00 4F   E7
D090  4F 4F FC FC FC 80 80 80   72
D098  00 00 00 30 30 30 01 01   FA
D0A0  01 00 00 00 00 00 00 C7   38
D0A8  C7 C7 0C 0C 0C C0 C0 C0   6A
D0B0  01 01 01 08 08 08 93 93   C1
D0B8  93 20 20 20 01 01 01 13   91
D0C0  13 13 A5 A5 A5 20 20 20   05
D0C8  01 01 01 08 08 08 12 12   D7
D0D0  12 20 20 20 00 00 00 C1   D3
D0D8  C1 C1 E0 E0 E0 20 20 20   2A
D0E0  00 00 00 38 38 38 C0 C0   D8
D0E8  C0 C0 C0 C0 00 00 00 05   BD
```

```
D0F0  05 05 F3 F3 F3 00 00 00   A3
D0F8  01 01 01 CA C8 CA AA 02   D3 19
D100  AA 70 70 70 02 02 02 B5   86
D108  34 B5 55 05 55 A8 88 A8   49
D110  01 01 01 C3 C3 C3 E8 48   5D
D118  E8 70 70 70 00 00 00 02   23
D120  02 02 08 08 08 00 00 00   0D
D128  00 00 00 55 55 55 15 15   22
D130  15 40 40 40 02 02 02 AA   86
D138  AA AA 8A 8A 8A A8 A8 A8   F3
D140  00 00 00 10 10 10 22 22   85
D148  22 00 00 00 00 00 00 4F   8A
D150  4F 4F FC FC FC C0 C0 C0   F3
D158  00 00 00 30 30 30 03 03   BF
D160  03 00 00 00 00 00 00 47   7B
D168  47 47 00 00 00 C0 C0 C0   07
D170  00 00 00 88 88 88 80 80   D9
D178  80 20 20 20 01 01 01 13   3F
D180  13 13 80 80 80 20 20 20   57
D188  01 01 01 08 08 08 00 00   74
D190  00 20 20 20 00 00 00 C0   81
D198  C0 C0 01 01 01 20 20 20   4C
D1A0  00 00 00 38 38 38 04 04   21
D1A8  04 C0 C0 C0 00 00 00 05   C2
D1B0  05 05 F3 F3 F3 00 00 00   64
D1B8  00 00 00 0A 08 0A AA 42   91
D1C0  EA 00 00 00 00 00 00 05   80
D1C8  04 05 F4 E4 F4 00 00 00   6E
D1D0  00 00 00 03 03 03 28 E8   BA
D1D8  E8 00 00 00 00 00 00 00   91
D1E0  00 00 70 F0 F0 00 00 00   01
D1E8  00 00 00 02 02 02 AA AA   13
D1F0  AA 00 00 00 00 00 00 15   80
D1F8  15 15 55 55 55 00 00 00   F2 E1
D200  BF 00 00 FF 00 00 DF 00   6F
D208  00 FD 00 00 3F 00 00 D8   EE
D210  00 00 1F 00 00 BA 00 00   BB
D218  FC 00 00 37 00 00 BE 00   DB
D220  00 64 00 00 F1 00 00 CB   12
D228  00 00 5E 00 00 91 00 00   E9
D230  EF 00 00 F4 00 00 9D 00   82
D238  00 AB 00 00 EF 00 00 FD   A1
D240  00 00 3C 00 00 73 00 00   C1
D248  D7 00 00 F9 00 00 F2 00   DC
D250  00 87 00 00 ED 00 00 F3   89
D258  00 00 E6 00 00 FD 00 00   0D
D260  F3 00 00 C7 00 00 DC 00   C8
D268  00 F9 00 00 F8 00 00 1F   4A
D270  00 00 C1 00 00 F7 00 00   FA
D278  F5 00 00 F8 00 00 3B 00   72
D280  00 8B 00 00 E9 00 00 C3   89
D288  00 00 C5 00 00 FB 00 00   1A
D290  D3 00 00 9F 00 00 FA 00   CE
D298  00 33 00 00 2F 00 00 BF   8B
D2A0  00 00 FE 00 00 C7 00 00   37
D2A8  EF 00 00 5F 00 00 FC 00   C4
D2B0  00 FE 00 00 CF 00 00 BB   0A
D2B8  00 00 F9 00 00 FD 00 00   80
D2C0  09 B2 5D 08 73 DD 41 FE   41
D2C8  55 00 FF 55 40 80 FF A4   A6
D2D0  79 2E 0B 75 AA 20 7F AA   BC
D2D8  03 E8 5D 02 FC 57 7C 2C   EF
D2E0  97 00 F7 5D 00 E5 BE 23   63
D2E8  DF AA 81 01 FE 0A F7 AA   6E
D2F0  21 D0 7F 22 8C 77 A0 B2   A9
D2F8  5F 40 FB 55 20 F5 BF 11   9E 2D
D300  4E EB 35 61 BA 10 E7 BA   0D
D308  9A 12 E5 04 AF F5 1A EB   19
D310  55 18 F3 4D 42 7F AA 10   0B
D318  67 AA A2 2F DA 08 F1 AE   4E
D320  80 3F D5 D8 27 4D 40 DF   F2
D328  75 22 C8 77 01 FE AB 00   7B
D330  57 AA 22 FC 8B 88 0F F2   36
D338  06 BC 57 00 6F D5 0A F2   64
D340  5D 04 0F F1 20 CC BB 04   1F
D348  E8 BF 84 05 FB 32 1F CA   61
D350  00 F1 5F 0D 17 F0 28 18   C7
D358  D7 40 5F F5 B8 32 CF 00   4F
D360  83 FE 87 BD 68 40 45 BA   9F
D368  00 E1 5F 58 56 A5 60 DF   0D
D370  15 14 F7 4D 2F D7 A2 40   98
D378  AF BA 00 FF AA 00 FF AA   06
D380  6F 0F 6F F3 F0 F3 BF 3F   14
D388  BF FE FE FE 6F 0F 6F F3   F4
D390  F0 F3 BF 3F BF FE FE FE   FD
D398  6F 0F 6F 33 30 33 BC 3C   E6
D3A0  BC E6 E6 E6 6F 0F 6F F3   C1
D3A8  F0 F3 80 00 80 00 00 00   5E
D3B0  E0 00 E0 03 00 03 FF 00   48
D3B8  FF FF 00 FF FF 00 FF FF   85
D3C0  00 FF FF 00 FF FF 00 FF   8E
D3C8  07 00 07 80 00 80 00 00   A9
D3D0  00 00 00 00 E7 E0 E7 B3   04
D3D8  33 B3 9E 9E 9E 79 79 79   D6
D3E0  27 20 27 BF 3F BF FF FF   DC
D3E8  FF FE FE FE A7 A0 A7 BF   61
D3F0  3F BF FF FF FF FF FF FF   BB
D3F8  27 20 27 BF 3F BF FF FF   F4 5A
D400  FF FE FE FE E7 E0 E7 BF   3A
D408  3F BF FF FF FF FE FE FE   D1
D410  27 20 27 BF 3F BF 00 00   0F
D418  00 00 00 00 07 00 07 80   7A
D420  00 80 3F 00 3F FF 00 FF   F0
```

```
D428  FF 00 FF FF 00 FF E0 00   D8
D430  E0 00 00 00 60 00 60 03   A7
D438  00 03 EF 0F EF FE FE FE   F6
D440  6F 0F 6F F3 F0 F3 BF 3F   D5
D448  BF FC FE FC 6F 0F 6F F3   B1
D450  F0 F3 BF 3F BF F0 FE F0   A2
D458  6F 0F 6F 33 30 33 BC 3C   A7
D460  BC C0 E6 C0 6F 0F 6F F3   36
D468  F0 F3 80 00 80 00 00 00   1F
D470  E0 00 E0 03 00 03 FF 03   0C
D478  FC FF FF 00 FF 00 FF FF   43
D480  00 FF FF 0F F0 FF FF 00   4F
D488  07 00 07 80 00 80 00 00   6A
D490  00 00 00 00 E7 E0 E7 B3   C5
D498  33 B3 00 9E 00 00 79 00   69
D4A0  27 20 27 BC 3F BC 00 FF   98
D4A8  00 00 FE 00 A7 A0 A7 B0   18
D4B0  3F B0 00 FF 00 00 FF 00   71
D4B8  27 20 27 80 3F 80 00 FF   38
D4C0  00 00 FE 00 E7 E0 E7 80   C0
D4C8  BF 00 00 FF 00 00 FE 00   58
D4D0  27 23 24 80 BF 00 00 00   51
D4D8  00 00 00 00 07 07 00 80   3A
D4E0  80 00 3F 3F 00 FF FF 00   B0
D4E8  FF 3F C0 FF FF 00 E0 E0   78
D4F0  00 00 00 00 60 60 00 03   87
D4F8  03 00 E0 EF 00 00 FE 00   9C 9A
D500  6F 4F 2F F3 F0 F3 BF 3F   96
D508  BF FE FE FE 6F 6F 0F F3   76
D510  F0 F3 BF 3F BF FE FE FE   7F
D518  63 6F 03 33 30 33 BC 3C   50
D520  BC E6 E6 E6 60 6F 00 F3   25
D528  F0 F3 80 00 80 00 00 00   E0
D530  E0 E0 D0 03 00 03 FF 00   CA
D538  FF FF 00 FF FF FF 00 FF   07
D540  F0 0F FF 00 FF FF 00 FF   10
D548  07 07 00 80 80 00 00 00   2B
D550  00 00 00 00 07 E7 00 80   93
D558  B3 00 9E 9E 9E 79 79 79   25
D560  07 27 00 80 BF 00 3F FF   E0
D568  3F FE FE FE 07 A7 00 80   A4
D570  BF 00 0F FF 0F FF FF FF   1E
D578  07 27 00 80 BF 00 03 FF   BC
D580  03 FE FE FE 07 E7 00 80   C0
D588  BF 00 00 FF 00 FE FE FE   15
D590  07 27 00 80 BF 00 00 00   D2
D598  00 00 00 00 07 07 00 80   FB
D5A0  80 00 3F 3F 00 FF F0 0F   71
D5A8  FF FF 00 FF FF 00 E0 E0   39
D5B0  00 00 00 00 60 60 00 03   48
D5B8  03 00 E0 EF 00 00 FE 00   5D
D5C0  60 6F 00 03 F3 00 80 BF   99
D5C8  00 00 FE 00 60 2F 40 03   6D
D5D0  F3 00 80 BF 00 00 FE 00   D5
D5D8  60 0F 60 03 33 00 80 BC   EE
D5E0  00 00 E6 00 6C 0F 6C 03   85
D5E8  F3 00 80 80 00 00 00 00   B0
D5F0  E0 00 E0 03 03 00 FF FF   89
D5F8  00 FF FF 00 FF 00 FF FF   C8 22
D600  3F C0 FF FF 00 FF FF 00   D1
D608  07 00 07 80 00 80 00 00   EC
D610  00 00 00 00 E7 E0 E7 B0   44
D618  33 B0 00 9E 00 00 79 00   E8
D620  27 20 27 BF 3F BF 00 FF   20
D628  00 00 FE 00 A7 A0 A7 BF   A9
D630  3F BF C0 FF C0 00 FF 00   82
D638  27 20 27 BF 3F BF F0 FF   28
D640  F0 00 FE 00 E7 E0 E7 BF   71
D648  3F BF FC FF FC 00 FE 00   11
D650  27 20 27 BF 3F BF 00 00   51
D658  00 00 00 00 07 00 07 80   BC
D660  00 80 3F 00 3F FF 3F C0   32
D668  FF 00 FF FF 00 FF E0 00   1A
D670  E0 00 00 00 60 00 60 03   E9
D678  00 03 EF 0F EF FC FE FC   34
D680  60 6F 00 03 F3 00 80 BF   5A
D688  00 00 FE 00 60 6F 00 03   2E
D690  F3 00 80 BF 00 02 FE 02   9A
D698  60 6F 00 03 33 00 80 BC   AF
D6A0  00 06 E6 06 60 6F 00 03   3A
D6A8  F3 00 80 80 00 00 00 00   71
D6B0  E0 E0 00 03 03 00 FF FF   4A
D6B8  00 FF 00 FF FF FF 00 FF   89
D6C0  FF 00 FF FC 03 FF 00 FF   91
D6C8  07 07 00 80 80 00 00 00   AC
D6D0  00 00 00 00 07 E7 00 80   14
D6D8  B3 00 1E 9E 1E 79 79 79   A6
D6E0  07 27 00 80 BF 00 FF FF   21
D6E8  FF FE FE FE 07 A7 00 83   E8
D6F0  BF 03 FF FF FF FF FF FF   82
D6F8  07 27 00 8F BF 0F FF FF   57 3C
D700  FF FE FE FE 07 E7 00 BF   7D
D708  BF 3F FF FF FF FE FE FE   D4
D710  07 27 00 BF 3F BF 00 00   D2
D718  00 00 00 00 07 04 03 80   7D
D720  00 80 3F 00 3F FF 00 FF   F3
D728  FF F0 0F FF 00 FF E0 00   DB
D730  E0 00 00 00 60 40 20 03   AA
D738  00 03 EF 0F EF FE FE FE   F9
D740  0F 4F 00 F0 F3 00 3F BF   56
D748  00 FE FE 00 0F 4F 00 F0   69
D750  F3 00 3F BF 00 FE FE 00   14
D758  0F 4F 00 30 33 00 3C BC   E8
```

```
D760  00 E6 E6 00 0F 4F 00 F0  51
D768  F3 00 00 80 00 00 00 00  B2
D770  00 C0 00 00 03 00 00 FF  09
D778  00 00 FF 00 00 FF 00 00  4D
D780  FF 00 00 FF 00 00 FF 00  54
D788  00 07 00 00 00 00 00 00  66
D790  00 00 00 00 E0 E7 00 33  61
D798  33 00 9E 9E 00 79 79 00  D0
D7A0  20 27 00 3F 3F 00 FF FF  3A
D7A8  00 FE FE 00 A0 A7 00 3F  01
D7B0  3F 00 FF FF 00 FF FF 00  C2
D7B8  20 27 00 3F 3F 00 FF FF  52
D7C0  00 FE FE 00 E0 E7 00 3F  99
D7C8  3F 00 FF FF 00 FE FE 00  D8
D7D0  20 27 00 3F 3F 00 00 00  6C
D7D8  00 00 00 00 00 07 00 00  B6
D7E0  00 00 00 3F 00 00 FF 00  F5
D7E8  00 FF 00 00 FF 00 00 C0  7D
D7F0  00 00 00 00 00 40 00 00  07
D7F8  03 00 0F CF 00 FE FE 00  AC B7
D800  AF AF 0F FF FF FF FF FF  40
D808  FF FA FA F0 7F 71 3F FF  F1
D810  80 FF FF 00 FF FD 0D FC  6B
D818  FF CF FF FF D0 FF FF 00  8A
D820  FF FE 00 FC FF DE FF FF  CC
D828  00 FF FF 00 FF FF 00 FC  F8
D830  FF D8 FF FF 00 FF FF 00  DB
D838  FF FF 00 FC FF C8 FF FF  CF
D840  00 FF FF 00 FF FF 00 FC  10
D848  FF C0 FF FF 00 FF FF 00  DB
D850  FF FF 00 FC FF C0 FF FF  DF
D858  00 FF FF 00 FF FF 00 FC  28
D860  FF C0 FF FF 00 FF FF 00  F3
D868  FF FF 00 FC FF C0 FF FF  F7
D870  00 FF FF 00 FF FF 00 FC  40
D878  FF C0 FF FF 00 FF FF 00  0B
D880  FF FF 08 FC FF C0 FF FF  17
D888  00 FF FF 00 FF FF 08 FC  60
D890  FF C0 FF FF 00 FF FF 00  23
D898  FF FF 18 FC FF C0 FF FF  3F
D8A0  00 FF FF 00 FF FF F0 FC  60
D8A8  BF B0 3F FF 00 FF FF 01  2C
D8B0  FF FF 00 F0 5F 50 00 FF  24
D8B8  00 00 FF 00 00 FD 01 00  8D
D8C0  AF AF 0F FF FF FF FF FF  00
D8C8  FF FA FA F0 7F 71 3B DE  8C
D8D0  A1 FF AC 53 FF FD 0D FC  4C
D8D8  FF CF FF FB D4 FF 21 C8  34
D8E0  FF 3E 80 FC FF DE FF F6  43
D8E8  09 F6 F5 0A F5 F7 08 F4  A6
D8F0  FF D8 FC EF 10 C0 7A 85  59
D8F8  2A 7F 00 DC FF C8 FF FF  1A B9
D900  94 6B FF 72 8D FF 88 74  D1
D908  DB E4 DB DF 20 DF 6F 90  58
D910  6F DF 20 DC F5 C2 FD CF  B6
D918  10 2B 76 08 E3 FF 00 3C  C8
D920  F4 C0 FF 94 43 FF 0B 14  A1
D928  FF FF 00 FC E7 C9 F0 EE  89
D930  19 E4 BF C2 35 FF 00 BC  77
D938  EC C0 FF C7 00 FF 6F 00  F1
D940  FF FF 08 FC FF C0 F9 FF  D2
D948  00 DE FF 00 63 FF 08 BC  24
D950  EF D1 EE F5 6A 95 FB 24  EA
D958  DB DF B8 5C FB C0 FF 6B  24
D960  00 FF 1B 00 FF FF F0 FC  3D
D968  BE B0 3F E0 0A FF 8F 31  97
D970  FF FF 00 D0 5F 50 00 FF  C5
D978  00 00 FF 00 00 FD 01 00  4E
D980  AF AF 0F FF FF FF FF FF  C1
D988  FF FA FA F0 7F 71 3F FF  72
D990  80 FF FF 00 FF FD 0D FC  EC
D998  CF FF CF F0 D0 DF 03 7F  2F
D9A0  FC FE E0 1C DF FE DE F0  1A
D9A8  00 0F 03 7F FC FF F0 0C  09
D9B0  D9 FE D8 F0 00 0F 03 7F  B9
D9B8  FC FF E0 1C C9 FE C8 F0  07
D9C0  00 0F 03 7F FC FF F0 0C  21
D9C8  C1 FE C0 F0 00 0F 03 7F  A1
D9D0  FC FF E0 1C C1 FE C0 F0  0F
D9D8  00 0F 03 7F FC FF F0 0C  39
D9E0  F8 C0 F8 03 03 03 D5 D5  1C
D9E8  D5 7F 40 7C F8 C0 F8 03  84
D9F0  03 03 EA EA EA BF 80 BC  88
D9F8  F8 C0 F8 03 03 03 D5 D5  34 1B
DA00  D5 7F 48 7C F8 C0 F8 03  A5
DA08  03 03 EA EA EA BF 88 BC  A9
DA10  F8 C0 F8 03 03 03 D5 D5  4D
DA18  D5 7F 58 7C FF C0 FF FF  D7
DA20  00 FF FF 00 FF FF F0 FC  E2
DA28  BF B0 3F FF 00 FF FF 01  AE
DA30  FF FF 00 F0 5F 50 00 FF  A6
DA38  00 00 FF 00 00 FD 01 00  0F
DA40  AF AF 0F FF FF FF FF FF  82
DA48  FF FA FA F0 7F 71 3F FF  33
DA50  80 FF FF 00 FF FD 0D FC  AD
DA58  FF CF FF FF D0 FF FF 00  CC
DA60  FF FE 00 FC FF DE FF FF  0E
DA68  00 FF FF 00 FF CF 00 CC  DA
DA70  FF D8 FF FC 00 FC 7F 0E  A5
DA78  7F EF 00 EC FF C8 FF E1  53
DA80  00 E1 FF 08 FF EF 00 EC  1C
DA88  FF C0 FF EF 00 EF FF 20  1D
DA90  FF EF 00 EC FF C0 FF EF  F1
DA98  00 EF FF E0 FF 8F 00 8C  5A
DAA0  FF C0 FF 8F 00 8F FF 80  D5
DAA8  FF BF 00 BC FF C0 FF BF  79
DAB0  07 BF FF 80 FF 3F 00 3C  49
DAB8  EF C0 EF FF 04 FF FF 00  31
DAC0  FF 7F 08 7C F9 C0 F9 FF  4D
DAC8  00 FF FF 00 FF 7F 08 7C  A2
DAD0  FC C0 FC FF 00 FF 80 00  E0
DAD8  80 7F 18 7C FF C0 FF 20  23
DAE0  00 20 3F 00 3F FF F0 FC  43
DAE8  BF B0 3F FF 00 FF FF 01  6E
DAF0  FF FF 00 F0 5F 50 00 FF  66
DAF8  00 00 FF 00 00 FD 01 00  CF 29
DB00  AF AF 0F FF FF FF PF FF  43
DB08  FF FA FA F0 30 30 75 00  9B
DB10  00 55 00 00 55 0D 0D 5C  0B
DB18  C0 C0 EA 1F 1F BF F8 F0  42
DB20  FA 03 00 A8 C1 C1 D5 F8  EF
DB28  F0 F8 1F 1F 1F 83 00 94  5F
DB30  C7 C7 EF 80 03 80 01 E1  6D
DB38  01 E3 C0 E8 C6 C4 D6 20  1F
DB40  1F 00 00 FC 00 63 40 64  3D
DB48  CE CC EE F0 0F 00 00 FF  A9
DB50  00 73 E0 70 CC C8 DC FC  5A
DB58  03 00 00 FF 00 33 A0 34  3C
DB60  CD C8 EC FF 00 00 C0 3F  BA
DB68  00 33 E0 30 CE CC DE FF  FD
DB70  00 00 F0 0F 00 73 E0 74  11
DB78  C6 C4 E6 FF 00 00 FC 03  C1
DB80  00 63 C0 60 C7 C7 D7 BF  02
DB88  00 80 FF 01 01 E3 C0 E4  6B
DB90  C1 C1 E9 FB F0 F8 FF 1F  D7
DB98  1F 83 00 88 C0 C0 D4 1F  10
DBA0  1F 1F F8 F0 F8 03 00 14  B0
DBA8  B0 B0 3A 00 00 A0 00 00  BD
DBB0  02 0E 02 A0 5F 50 00 FF  EB
DBB8  00 00 FF 00 00 FD 05 00  94
DBC0  00 FE 00 FE 00 00 00 FE  95
DBC8  00 FE 00 00 00 FE 01 FE  9E
DBD0  00 01 00 FE 01 FE 00 01  AA
DBD8  00 55 AA 55 00 AA 00 55  06
DBE0  AA 55 00 AA C0 0F 10 0F  52
DBE8  E0 10 E0 0F 10 0F E0 10  B1
DBF0  C0 0F 20 0F E0 00 E0 0F  98
DBF8  00 0F E0 00 A0 02 55 02  BB A3
DC00  A8 55 A8 02 55 02 A0 55  CF
DC08  FE 00 00 00 FE 00 FE 00  DE
DC10  00 00 FE 00 FE 00 01 00  E9
DC18  FE 01 FE 00 01 00 FE 01  F1
DC20  55 00 AA 00 55 AA 55 00  4F
DC28  AA 00 55 AA 0F E0 10 E0  8C
DC30  0F 10 0F E0 10 E0 0F 10  29
DC38  0F E0 00 E0 0F 00 0F E0  E1
DC40  00 E0 0F 00 02 A0 55 A0  A2
DC48  02 55 02 A8 55 A0 02 55  71
DC50  00 FE 00 FE 00 00 00 FE  26
DC58  00 FE 00 00 00 FE 00 FE  2E
DC60  00 00 00 FE 00 FE 00 00  38
DC68  00 55 00 55 00 00 00 55  43
DC70  00 55 00 00 80 2A 00 2A  75
DC78  80 00 80 2A 00 2A 80 00  28
DC80  FE 00 00 FF 00 00 FF 00  58
DC88  00 BF 00 00 F8 00 00 FF  1A
DC90  38 38 FF 1F 1F FB E0 E0  D4
DC98  E3 01 01 FB E0 E0 FF 70  83
DCA0  70 ED 08 08 8F 07 07 F3  79
DCA8  00 00 FF C0 C0 FA 00 00  FD
DCB0  3F 1C 1C C7 00 00 FF 80  49
DCB8  80 FD 00 00 FF 30 30 DF  4F
DCC0  18 18 FF 80 80 FE 00 00  C9
DCC8  FF 60 60 FB 02 02 FF 80  E1
DCD0  80 FE 00 00 FF C0 C0 FE  A7
DCD8  00 00 FF 80 80 FE 00 00  B1
DCE0  FF 80 80 FE 00 00 FF 80  38
DCE8  80 FC 00 00 FF 80 80 FE  3D
DCF0  00 00 9F 00 00 F9 00 00  64
DCF8  FF 80 80 FE 00 00 E3 00  B4 51
DD00  00 F3 00 00 BF 00 00 FE  8D
DD08  00 00 FF 1C 1C C7 03 03  E9
DD10  5F 00 00 FC 00 00 FF 30  77
DD18  30 1F 06 06 AF 00 00 F1  F0
DD20  00 00 F8 20 20 7F 1C 1C  EC
DD28  D0 00 00 07 00 00 E3 00  BF
DD30  00 FF 70 70 FB 00 00 FF  E6
DD38  00 00 FF 00 00 FF 40 40  93
DD40  00 54 FE AA 55 55 AA 55  C2
DD48  55 80 15 3F 00 A8 F8 7D  6B
DD50  BA BA 5F BF BF F8 E2 E3  3B
DD58  03 41 E1 E2 F9 F1 FA 75  95
DD60  7F AC 49 E9 07 8F 8F 01  C0
DD68  F2 A2 D5 EA FF 52 A8 F8  89
DD70  3C 1F 1D 02 C5 45 AA D5  50
DD78  FF A9 54 FC 70 BF BA 1D  53
DD80  DA 9A D5 AA FF 54 AA FE  4B
DD88  E0 7F 75 02 FB 53 AA D5  08
DD90  FF AA 54 FE C0 FF EA 00  11
DD98  FE AA D5 AA FF 54 AA FE  97
DDA0  80 FF D5 00 FE 54 AA D5  A2
DDA8  FF A8 54 FC 80 FF AA 00  A5
DDB0  FE AA 15 8A 9F 51 A8 F8  64
DDB8  80 FF D5 00 FE 54 A2 41  1E
DDC0  43 A3 50 F0 00 BF AA 00  2C
DDC8  FE AA 5D BE BF 47 83 C3  B4
DDD0  00 5F 55 00 FC 54 BA 75  E0
DDD8  7F 1E 07 07 00 AF AA 01  BA
DDE0  F0 A0 70 A8 B8 7C 1E 1F  D6
DDE8  00 50 D0 02 05 05 A2 41  D4
DDF0  41 F0 75 7F 01 AA FA 55  EC
DDF8  AA AA 55 AA AA 40 EA FF  FB 99
DE00  01 01 01 FF FF FF 7F 00  5D
DE08  7F FF 00 FF 03 03 03 FF  6B
DE10  FF FF 6E 00 6E DA 00 DA  7C
DE18  1F 1F 1F FE FE FE 6F 0E  CA
DE20  6F 55 00 54 01 1F 01 EB  22
DE28  EB EB EB EA EB AB 00 AA  F1
DE30  01 FE 00 3E 3E 3E BA BA  3B
DE38  BA 7D 78 7C 70 FE 00 FF  AE
DE40  FF FF AB AB AB EF E0 E0  CC
DE48  30 FF 00 F9 01 01 87 FF  D6
DE50  87 88 80 80 04 FF 00 7C  BC
DE58  81 00 02 EE 02 B8 80 80  61
DE60  34 FF 00 78 87 00 01 FB  6C
DE68  01 A3 81 81 00 FF 00 61  4C
DE70  9F 60 F1 FF 01 33 02 02  75
DE78  30 FF 00 71 8F 70 F1 FF  E5
DE80  01 73 01 01 06 FF 00 09  E2
DE88  07 08 E0 FA 00 47 02 02  9A
DE90  38 7F 00 01 07 00 E3 FC  0C
DE98  00 4F 05 05 00 7C 00 00  4B
DEA0  07 00 78 DE 00 4F 0A 0A  3E
DEA8  00 00 00 01 03 00 C0 FC  46
DEB0  00 4F 05 05 00 00 00 00  E7
DEB8  00 00 00 70 00 7F 00 00  85
DEC0  5F 00 40 F0 00 00 FF 00  2C
DEC8  00 C0 40 40 BC 00 80 1E  40
DED0  00 00 F7 03 F3 F8 88 88  A3
DED8  F1 01 01 8F E8 E8 F7 03  02
DEE0  13 F0 E0 E0 C2 11 11 0F  74
DEE8  E5 E5 FF 00 18 F8 E8 E8  6F
DEF0  00 1F 1F 07 F0 F2 EF 00  E4
DEF8  0E FA 10 1A E0 2F AF 03  C9 FF
DF00  FA FA FB 00 3B FC 00 FC  01
DF08  C0 7F 7F 07 E0 E0 BF 00  2B
DF10  3F FA 00 FA C0 B0 B0 0F  51
DF18  60 60 5A 00 5A FE 00 FE  67
DF20  CF 45 45 9F 00 01 FF 00  F7
DF28  FF A8 00 A8 FF 82 AA FD  7E
DF30  80 81 3A 00 3A F8 00 F8  74
DF38  FF 16 56 E7 07 07 D7 C0  0E
DF40  D7 80 00 80 FF 80 A8 D4  F1
DF48  14 14 FC 40 FC 00 00 00  87
DF50  FF 51 51 FF FF FF F8 F8  BD
DF58  F8 00 00 00 FD 21 A1 F9  E7
DF60  F9 F9 00 00 00 00 00 00  31
DF68  FC 40 40 4F 4F 4F 00 00  B0
DF70  00 00 00 00 E0 00 00 00  2F
DF78  00 00 00 00 00 00 00 00  57
DF80  00 00 00 10 10 10 22 22  D3
DF88  22 00 00 00 00 00 00 4F  D8
DF90  4F 4F FC FC FC C0 C0 C0  41
DF98  00 00 00 30 30 30 03 03  0D
DFA0  03 00 00 00 00 00 00 47  C9
DFA8  47 47 00 00 00 C0 C0 C0  55
DFB0  00 00 00 88 88 88 80 80  27
DFB8  80 20 20 20 01 01 01 13  8D
DFC0  13 13 80 80 80 20 20 20  A5
DFC8  01 01 01 08 08 08 00 00  C2
DFD0  00 20 20 20 00 00 00 C0  CF
DFD8  C0 C0 01 01 01 20 20 20  9A
DFE0  00 00 00 38 38 38 04 04  6F
DFE8  04 C0 C0 C0 00 00 00 05  10
DFF0  05 05 F3 F3 F3 00 00 00  B2
DFF8  00 00 00 0A 08 0A AE 06  A7 71
E000  AE 00 00 00 00 00 00 75  03
E008  74 75 55 05 55 E0 E0 E0  20
E010  00 00 00 AB 8B AB E9 49  03
E018  E9 50 10 50 00 00 00 75  06
E020  75 75 74 74 74 E0 E0 E0  E6
E028  00 00 00 0A 0A 0A AA AA  7A
E030  AA 00 00 00 00 00 00 15  CF
E038  15 15 15 15 15 00 00 00  81
E040  00 00 00 08 08 08 24 24  80
E048  24 00 00 00 00 00 00 2F  7B
E050  2F 2F FD FD FD 80 80 80  05
E058  00 00 00 30 30 30 03 03  CE
E060  03 00 00 00 00 00 00 4E  91
E068  4E 4E 00 00 00 C0 C0 C0  24
E070  00 00 00 91 91 91 00 00  03
E078  00 20 20 20 01 01 01 26  E1
E080  26 26 00 00 00 20 20 20  0C
E088  01 01 01 10 10 10 00 00  9B
E090  00 20 20 20 00 00 00 C0  90
E098  C0 C0 01 01 01 20 20 20  5B
E0A0  00 00 00 38 38 38 04 04  30
E0A8  04 C0 C0 C0 00 00 00 05  D1
E0B0  05 05 F3 F3 F3 00 00 00  73
E0B8  01 01 01 CA CA CA AA A2  45
E0C0  AA 70 70 70 02 02 02 B5  55
E0C8  34 B5 55 05 55 A8 88 A8  18
E0D0  01 01 01 C2 C2 C2 B8 18  C9
E0D8  B8 70 70 70 00 00 00 16  D6
E0E0  16 16 DD 9D DD 40 40 40  03
E0E8  00 00 00 2A 2A 2A 8A 8A  5A
E0F0  8A 80 80 80 00 00 00 15  EF
E0F8  15 15 14 14 14 00 00 00  3E A4
```

●リスト17 “demo2.E”

```
C2F0  00 00 00 07 00 38 00 3F  30
C2F8  01 C0 01 C7 01 F8 01 FF  3C 00
C300  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  6A
C308  55 00 FF 55 00 FF AA 00  1D
C310  E0 A0 00 03 02 00 FF AA  01
C318  00 FF 55 00 80 00 00 00  AF
C320  00 00 FF 55 00 FF AA 00  E0
C328  00 00 00 00 00 00 FF AA  94
C330  00 FC 54 00 00 00 00 00  43
C338  00 00 3F 15 00 FC A8 00  F3
C340  01 00 00 80 80 00 3F 2A  6D
C348  00 F8 50 00 03 01 00 C0  17
C350  40 00 1F 15 00 F8 A8 00  27
C358  03 02 00 C0 80 00 1F 0A  89
C360  00 F0 50 00 00 00 00 00  63
C368  00 00 0F 05 00 E0 A0 00  BF
C370  00 00 00 00 00 00 07 02  3C
C378  00 E0 40 00 07 05 00 E0  47
C380  40 00 07 05 00 C0 80 00  CF
C388  0F 0A 00 F0 A0 00 03 02  F9
C390  00 C0 40 00 0F 05 00 F0  57
C398  50 00 03 01 00 80 80 00  AF
C3A0  0F 0A 00 F0 A0 00 01 00  0D
C3A8  00 80 00 00 0F 05 00 F0  EF
C3B0  50 00 01 01 00 FF AA 00  6E
C3B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  76
C3C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  2A
C3C8  55 00 FF 55 00 FE AA 00  DC
C3D0  00 00 00 00 00 00 7F 2A  3C
C3D8  00 F0 50 00 00 00 00 00  DB
C3E0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  F7
C3E8  00 00 00 00 00 00 03 02  B0
C3F0  00 80 00 00 03 01 00 C0  F7
C3F8  40 00 03 03 00 80 80 00  01 44
C400  07 02 00 E0 A0 00 01 00  4E
C408  00 80 00 00 07 05 00 FF  57
C410  55 00 FF 55 00 80 80 00  7D
C418  07 02 00 FF AA 00 FF AA  37
C420  00 80 00 00 07 05 00 FF  6F
C428  55 00 FF 55 00 80 80 00  95
C430  07 02 00 FF AA 00 FF AA  4F
C438  00 80 00 00 07 05 00 E0  68
C440  40 00 01 01 00 80 80 00  46
C448  03 02 00 C0 80 00 03 02  56
C450  00 C0 40 00 00 00 00 00  14
C458  00 00 03 01 00 F0 A0 00  B0
C460  00 00 00 00 00 00 0F 0A  3D
C468  00 FE 54 00 00 00 00 00  7E
C470  00 00 7F 55 00 FF AA 00  B1
C478  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  37
C480  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  EB
C488  55 00 FF 55 00 80 80 00  F5
C490  00 00 00 00 00 00 7F 2A  FD
C498  00 C0 40 00 00 00 00 00  5C
C4A0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  B8
C4A8  00 00 00 00 00 00 03 02  71
C4B0  00 C0 40 00 07 05 00 C0  40
C4B8  40 00 01 01 00 C0 80 00  FE
C4C0  07 02 00 E0 A0 00 01 00  0E
C4C8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  78
C4D0  40 00 01 01 00 C0 80 00  16
C4D8  07 02 00 E0 A0 00 01 00  26
C4E0  00 C0 40 00 07 05 00 E0  90
C4E8  40 00 01 01 00 C0 80 00  2E
C4F0  07 02 00 E0 A0 00 01 00  3E
C4F8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  A8 1D
C500  40 00 01 01 00 C0 80 00  47
C508  07 06 00 C0 80 00 01 00  1B
C510  00 C0 40 00 00 00 00 00  D5
C518  00 00 03 01 00 C0 80 00  21
C520  00 00 00 00 00 00 0F 0A  FE
C528  00 80 00 00 00 00 00 00  6D
C530  00 00 7F 55 00 FF AA 00  72
C538  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  F8
C540  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  AC
C548  55 00 FF 55 00 80 80 00  B6
C550  00 00 00 00 00 00 01 00  16
C558  00 C0 40 00 07 05 00 FF  28
C560  55 00 F9 51 00 C0 80 00  04
C568  07 02 00 FF AA 00 FF AA  88
C570  00 C0 40 00 07 05 00 FF  40
C578  55 00 FF 55 00 C0 80 00  26
C580  07 02 00 FF AA 00 FF AA  A0
C588  00 C0 40 00 07 05 00 F9  52
C590  51 00 FF 55 00 C0 80 00  3A
C598  00 00 00 01 00 00 FF AA  07
C5A0  00 C0 40 00 00 00 00 01  66
C5A8  01 00 FF 55 00 C0 80 00  02
C5B0  07 02 00 F9 A8 00 FF AA  C8
C5B8  00 C0 40 00 07 05 00 FF  88
C5C0  55 00 FF 55 00 C0 80 00  6E
C5C8  07 02 00 FF AA 00 FF AA  E8
C5D0  00 C0 40 00 07 05 00 FF  A0
C5D8  55 00 FF 55 00 C0 80 00  86
C5E0  07 02 00 FF AA 00 F9 A8  F8
C5E8  00 80 00 00 00 00 00 00  2D
C5F0  00 00 01 01 00 FF AA 00  60
C5F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  B8 43
C600  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  6D
C608  55 00 FF 55 00 80 80 00  77
C610  00 00 00 00 00 00 01 00  D7
C618  00 C0 40 00 07 05 00 FF  E9
C620  55 00 F9 51 00 C0 80 00  C5
C628  07 02 00 FF AA 00 FF AA  49
C630  00 C0 40 00 07 05 00 FF  01
C638  55 00 FF 55 00 C0 80 00  E7
C640  07 02 00 FF AA 00 FF AA  61
C648  00 C0 40 00 07 05 00 F9  13
C650  51 00 FF 55 00 C0 80 00  FB
C658  00 00 00 01 00 00 FF AA  C8
C660  00 C0 40 00 00 00 00 01  27
C668  01 00 FF 55 00 C0 80 00  C3
C670  07 02 00 F9 A8 00 FF AA  89
C678  00 C0 40 00 07 05 00 FF  49
C680  55 00 FF 55 00 C0 80 00  2F
C688  07 02 00 FF AA 00 FF AA  A9
C690  00 C0 40 00 07 05 00 FF  61
C698  55 00 FF 55 00 C0 80 00  47
C6A0  07 02 00 FF AA 00 FF AA  C1
C6A8  00 80 00 00 03 01 00 FF  F1
C6B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  C8
C6B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  79
C6C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  2D
C6C8  55 00 FF 55 00 FE AA 00  DF
C6D0  00 00 00 00 00 00 7F 2A  3F
C6D8  00 F0 50 00 00 00 00 00  DE
C6E0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  FA
C6E8  00 00 00 00 00 00 03 02  B3
C6F0  00 80 00 00 03 01 00 C0  FA
C6F8  40 00 03 03 00 80 80 00  04 94
C700  07 02 00 E0 A0 00 01 00  51
C708  00 80 00 00 07 05 00 FF  5A
C710  55 00 FF 55 00 80 80 00  80
C718  07 02 00 FF AA 00 FF AA  3A
C720  00 80 00 00 07 05 00 FF  72
C728  55 00 FF 55 00 80 80 00  98
C730  06 02 00 00 00 00 01 00  00
C738  00 80 00 00 07 05 00 E0  6B
C740  40 00 03 01 00 80 80 00  4B
C748  03 02 00 C0 80 00 03 02  59
C750  00 C0 40 00 00 00 00 00  17
C758  00 00 03 01 00 F0 A0 00  B3
C760  00 00 00 00 00 00 03 02  2C
C768  00 FE 54 00 00 00 00 00  81
C770  00 00 63 41 00 FF AA 00  84
C778  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  3A
C780  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  EE
C788  55 00 FF 55 00 80 80 00  F8
C790  03 02 00 C0 80 00 01 00  9D
C798  00 C0 40 00 07 05 00 E0  4B
C7A0  40 00 03 01 00 C0 80 00  EB
C7A8  07 02 00 E0 A0 00 03 02  FD
C7B0  00 C0 40 00 07 05 00 E0  63
C7B8  40 00 03 01 00 C0 80 00  03
C7C0  07 02 00 E0 A0 00 03 02  15
C7C8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  7B
C7D0  40 00 03 01 00 C0 80 00  1B
C7D8  07 02 00 E0 A0 00 03 02  2D
C7E0  00 C0 40 00 00 00 00 00  A7
C7E8  00 00 03 01 00 C0 80 00  F3
C7F0  07 02 00 E0 A0 00 03 02  45
C7F8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  AB D1
C800  40 00 03 01 00 C0 80 00  4C
C808  07 02 00 E0 A0 00 03 02  5E
C810  00 C0 40 00 07 05 00 E0  C4
C818  40 00 03 01 00 C0 80 00  64
C820  07 02 00 E0 A0 00 03 02  76
C828  00 80 00 00 03 01 00 C0  34
C830  40 00 01 01 00 FF AA 00  E3
C838  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FB
C840  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  AF
C848  55 00 FF 55 00 FF AA 00  62
C850  C0 80 00 03 02 00 FF AA  06
C858  00 FF 55 00 E0 40 00 07  9B
C860  05 00 FF 55 00 FF AA 00  2A
C868  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  62
C870  00 FF 55 00 E0 40 00 07  B3
C878  05 00 FF 55 00 FF AA 00  42
C880  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  7A
C888  00 FF 55 00 E0 40 00 07  CB
C890  05 00 FF 55 00 FF AA 00  5A
C898  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  92
C8A0  00 FF 55 00 E0 40 00 07  E3
C8A8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  72
C8B0  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  AA
C8B8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  FB
C8C0  05 00 FF 55 00 FF AA 00  8A
C8C8  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  C2
C8D0  00 FF 55 00 E0 40 00 07  13
C8D8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  A2
C8E0  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  DA
C8E8  00 FF 55 00 C0 40 00 03  07
C8F0  01 00 FF 55 00 FF AA 00  B6
C8F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  BB 8B
C900  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  70
C908  55 00 FF 55 00 C0 80 00  BA
C910  03 02 00 FE AA 00 01 00  87
C918  00 E0 40 00 07 05 00 FC  09
C920  54 00 03 01 00 E0 A0 00  C1
C928  07 02 00 F0 A0 00 07 02  93
C930  00 E0 40 00 07 05 00 E0  05
C938  40 00 0F 05 00 E0 A0 00  D5
C940  07 02 00 80 80 00 3F 2A  7B
C948  00 E0 40 00 06 04 00 01  3C
C950  01 00 FF 55 00 E0 A0 00  EE
C958  00 00 00 0F 0A 00 FF AA  E3
C960  00 E0 40 00 00 00 00 0F  58
C968  05 00 FF 55 00 E0 A0 00  0A
C970  06 02 00 03 02 00 FF AA  EF
C978  00 E0 40 00 07 05 00 00  6D
C980  00 00 FF 55 00 E0 A0 00  1D
C988  07 02 00 C0 80 00 3F 2A  03
C990  00 E0 40 00 07 05 00 E0  65
C998  40 00 0F 05 00 E0 A0 00  35
C9A0  07 02 00 F0 A0 00 03 02  07
C9A8  00 C0 40 00 03 01 00 FC  71
C9B0  54 00 01 01 00 FF AA 00  78
C9B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  7C
C9C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  30
C9C8  55 00 FF 55 00 E0 A0 00  BA
C9D0  07 02 00 E0 A0 00 07 02  2B
C9D8  00 E0 40 00 03 01 00 C0  85
C9E0  40 00 07 05 00 E0 A0 00  75
C9E8  01 00 00 80 80 00 07 02  BB
C9F0  00 E0 40 00 01 01 00 80  5B
C9F8  00 00 07 05 00 E0 A0 00  4D 26
CA00  00 00 00 00 00 00 07 02  D3
CA08  00 C0 40 00 00 00 00 00  D2
CA10  00 00 03 01 00 C0 80 00  1E
CA18  10 00 00 08 08 00 03 02  07
CA20  00 C0 40 00 10 10 00 08  12
CA28  00 00 03 01 00 C0 80 00  36
CA30  10 00 00 08 08 00 03 02  1F
CA38  00 C0 40 00 18 10 00 18  42
CA40  10 00 03 01 00 80 80 00  1E
CA48  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  DC
CA50  00 80 00 00 1F 15 00 F8  C6
CA58  50 00 01 01 00 80 80 00  74
CA60  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  F4
CA68  00 80 00 00 1F 15 00 F8  DE
CA70  50 00 01 01 00 FF AA 00  35
CA78  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  3D
CA80  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F1
CA88  55 00 FF 55 00 80 80 00  FB
CA90  07 02 00 E0 A0 00 01 00  E4
CA98  00 C0 40 00 03 01 00 F0  56
CAA0  50 00 03 01 00 C0 80 00  FE
CAA8  01 00 00 F0 A0 00 03 02  08
CAB0  00 C0 40 00 00 00 00 F0  6A
CAB8  50 00 03 01 00 C0 80 00  16
CAC0  00 00 00 70 20 00 03 02  1F
CAC8  00 C0 40 00 00 00 00 30  C2
CAD0  10 00 03 01 00 C0 80 00  EE
CAD8  00 00 00 10 00 00 03 02  B7
CAE0  00 C0 40 00 00 00 00 00  AA
CAE8  00 00 03 01 00 C0 80 00  F6
CAF0  04 00 00 00 00 00 03 02  C3
CAF8  00 C0 40 00 06 04 00 00  CC 8C
CB00  00 00 03 01 00 C0 80 00  0F
CB08  07 02 00 00 00 00 03 02  E1
CB10  00 C0 40 00 07 05 00 80  67
CB18  00 00 03 01 00 C0 80 00  27
CB20  07 02 00 C0 80 00 03 02  39
CB28  00 80 00 00 03 01 00 E0  57
CB30  40 00 01 01 00 FF AA 00  E6
CB38  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FE
CB40  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B2
CB48  55 00 FF 55 00 FE AA 00  64
CB50  00 00 00 00 00 00 7F 2A  C4
CB58  00 F0 50 00 00 00 00 00  63
CB60  00 00 0F 05 00 C0 80 00  7F
CB68  00 00 00 00 00 00 03 02  38
CB70  00 80 00 00 03 01 00 C0  7F
CB78  40 00 01 01 00 80 80 00  85
CB80  07 02 00 E0 A0 00 01 00  D5
CB88  00 80 00 00 07 05 00 E0  BF
CB90  40 00 01 01 00 80 80 00  9D
CB98  07 02 00 E0 A0 00 01 00  ED
CBA0  00 80 00 00 07 05 00 E0  D7
CBA8  40 00 01 01 00 80 80 00  B5
CBB0  07 02 00 E0 A0 00 01 00  05
CBB8  00 80 00 00 07 05 00 E0  EF
CBC0  40 00 01 01 00 80 80 00  CD
CBC8  03 02 00 C0 80 00 01 00  D9
CBD0  00 C0 40 00 00 00 00 00  9B
CBD8  00 00 03 01 00 F0 A0 00  37
CBE0  00 00 00 00 00 00 0F 0A  C4
CBE8  00 FE 54 00 00 00 00 00  05
CBF0  00 00 7F 55 00 FF AA 00  38
CBF8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  BE DF
CC00  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  73
CC08  55 00 FF 55 00 80 80 00  7D
CC10  00 00 00 00 00 00 0F 0A  F5
CC18  00 C0 40 00 07 05 00 E0  D0
CC20  40 00 03 01 00 C0 80 00  70
CC28  07 02 00 F0 A0 00 01 00  8E
CC30  00 C0 40 00 07 05 00 F0  F8
CC38  50 00 01 01 00 C0 80 00  96
CC40  07 02 00 F0 A0 00 01 00  A6
CC48  00 C0 40 00 07 05 00 F0  10
```

```
CC50  50 00 01 01 00 C0 80 00  AE
CC58  03 02 00 E0 A0 00 03 02  AE
CC60  00 C0 40 00 00 00 00 00  2C
CC68  00 00 0F 05 00 C0 80 00  88
CC70  04 00 00 00 00 00 3F 2A  A9
CC78  00 C0 40 00 06 04 00 00  4E
CC80  00 00 1F 15 00 C0 80 00  C0
CC88  07 02 00 00 00 00 0F 0A  76
CC90  00 C0 40 00 07 05 00 80  E8
CC98  00 00 07 05 00 C0 80 00  B0
CCA0  07 02 00 C0 80 00 03 02  BA
CCA8  00 80 00 00 03 01 00 E0  D8
CCB0  40 00 01 01 00 FF AA 00  67
CCB8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  7F
CCC0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  33
CCC8  55 00 FF 55 00 FC A8 00  E1
CCD0  00 00 00 00 00 00 3F 2A  05
CCD8  00 F0 50 00 00 00 00 00  E4
CCE0  00 00 0F 05 00 C0 80 00  00
CCE8  01 00 00 80 80 00 03 02  BA
CCF0  00 80 00 00 07 05 00 E0  28
CCF8  40 00 03 01 00 80 80 00  08 2B
CD00  07 02 00 F0 A0 00 01 00  67
CD08  00 C0 40 00 03 01 00 FF  D8
CD10  55 00 FF 55 00 E0 A0 00  06
CD18  00 00 00 00 00 00 3F 2A  4E
CD20  00 FC 54 00 00 00 00 00  3D
CD28  00 00 07 05 00 FF AA C0  AA
CD30  FF AA 00 C0 80 00 03 02  EB
CD38  00 80 00 00 0F 05 00 E0  79
CD40  40 00 01 01 00 C0 80 00  8F
CD48  07 02 00 E0 A0 00 01 00  9F
CD50  00 C0 40 00 01 01 00 80  9F
CD58  00 00 03 01 00 F0 A0 00  B9
CD60  00 00 00 00 00 00 0F 0A  46
CD68  00 FC 54 00 00 00 00 00  85
CD70  00 00 1F 15 00 FF AA 00  1A
CD78  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  40
CD80  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F4
CD88  55 00 FF 55 00 80 80 00  FE
CD90  00 00 00 00 00 00 01 00  5E
CD98  00 80 00 00 00 00 00 00  E5
CDA0  00 00 01 01 00 80 80 00  6F
CDA8  00 00 00 00 00 00 01 00  76
CDB0  00 80 00 00 00 00 00 00  FD
CDB8  00 00 01 01 00 8F 8A 00  A0
CDC0  E0 A0 00 07 02 00 F1 A0  A7
CDC8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  10
CDD0  05 00 FF 55 00 FF AA 00  9F
CDD8  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  D7
CDE0  00 FF 55 00 E0 40 00 07  28
CDE8  05 00 FF 55 00 FF AA 00  B7
CDF0  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  EF
CDF8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  40 5B
CE00  05 00 FF 55 00 FF AA 00  D0
CE08  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  08
CE10  00 FF 55 00 E0 40 00 07  59
CE18  05 00 FF 55 00 FF AA 00  E8
CE20  C0 80 00 03 02 00 FF AA  DC
CE28  00 FF 55 00 80 00 00 01  CB
CE30  01 00 FF 55 00 FF AA 00  FC
CE38  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  01
CE40  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B5
CE48  55 00 FF 55 00 80 80 00  BF
CE50  03 02 00 C0 80 00 01 00  64
CE58  00 C0 40 00 07 05 00 E0  12
CE60  40 00 03 01 00 C0 80 00  B2
CE68  07 02 00 E0 A0 00 03 02  C4
CE70  00 C0 40 00 07 05 00 E0  2A
CE78  40 00 03 01 00 C0 80 00  CA
CE80  07 02 00 E0 A0 00 03 02  DC
CE88  00 C0 40 00 07 05 00 E0  42
CE90  40 00 03 01 00 C0 80 00  E2
CE98  07 02 00 E0 A0 00 03 02  F4
CEA0  00 C0 40 00 07 05 00 E0  5A
CEA8  40 00 03 01 00 C0 80 00  FA
CEB0  07 02 00 E0 A0 00 03 02  0C
CEB8  00 C0 40 00 07 05 00 E0  72
CEC0  40 00 03 01 00 C0 80 00  12
CEC8  07 02 00 E0 A0 00 03 02  24
CED0  00 E0 40 00 07 05 00 E0  AA
CED8  40 00 07 05 00 F0 A0 00  82
CEE0  03 02 00 C0 80 00 0F 0A  0C
CEE8  00 FC 54 00 00 00 00 00  06
CEF0  00 00 3F 15 00 FF AA 00  BB
CEF8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  C1 87
CF00  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  76
CF08  55 00 FF 55 00 80 80 00  80
CF10  7F 2A 00 FE AA 00 01 00  31
CF18  00 80 00 00 3F 15 00 FC  B7
CF20  54 00 01 01 00 80 80 00  45
CF28  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  C1
CF30  00 C0 40 00 0F 05 00 F0  03
CF38  50 00 03 01 00 E0 A0 00  DB
CF40  07 02 00 E0 A0 00 07 02  A1
CF48  00 F0 50 00 03 01 00 C0  1B
CF50  40 00 0F 05 00 F8 A8 00  13
CF58  01 00 00 80 80 00 1F 0A  51
CF60  00 FC 54 00 01 01 00 80  01
CF68  00 00 3F 15 00 FE AA 00  33
CF70  00 00 00 00 00 00 7F 2A  E8
CF78  00 FF 55 00 00 00 00 00  9B
CF80  00 00 FF 55 00 FF AA 00  4C
CF88  80 80 00 01 00 00 FF AA  01
CF90  00 FF 55 00 C0 40 00 03  B6
CF98  01 00 FF 55 00 FF AA 00  65
CFA0  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  A1
CFA8  00 FF 55 00 F0 50 00 0F  1A
CFB0  05 00 FF 55 00 FF AA 00  81
CFB8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  82
CFC0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  36
CFC8  55 00 FF 55 00 80 80 00  40
CFD0  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  69
CFD8  00 80 00 00 1F 15 00 F8  53
CFE0  50 00 01 01 00 80 80 00  01
CFE8  1F 0A 00 F8 A8 00 01 00  81
CFF0  00 80 00 00 1F 15 00 F8  6B
CFF8  50 00 01 01 00 C0 80 00  59 D7
D000  18 08 00 18 08 00 03 02  15
D008  00 C0 40 00 10 10 00 08  00
D010  00 00 03 01 00 C0 80 00  24
D018  10 00 00 08 08 00 03 02  0D
D020  00 C0 40 00 10 10 00 08  18
D028  00 00 03 01 00 C0 80 00  3C
D030  00 00 00 00 00 00 03 02  05
D038  00 E0 40 00 00 00 00 00  28
D040  00 00 07 05 00 E0 A0 00  9C
D048  01 00 00 80 80 00 07 02  22
D050  00 E0 40 00 01 01 00 80  C2
D058  00 00 07 05 00 E0 A0 00  B4
D060  03 02 00 C0 80 00 07 02  7E
D068  00 E0 40 00 07 05 00 E0  44
D070  40 00 07 05 00 FF AA 00  35
D078  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  43
D080  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F7
D088  55 00 FF 55 00 80 80 00  01
D090  3F 2A 00 FC A8 00 01 00  6E
D098  00 80 00 00 1F 15 00 F8  14
D0A0  50 00 01 01 00 80 80 00  C2
D0A8  0F 0A 00 F0 A0 00 01 00  22
D0B0  00 C0 40 00 07 05 00 E0  6C
D0B8  40 00 03 01 00 F0 A0 00  5C
D0C0  03 02 00 C0 80 00 0F 0A  EE
D0C8  00 F8 50 00 01 01 00 80  62
D0D0  00 00 3F 15 00 FC A8 00  98
D0D8  00 00 00 00 00 00 7F 6A  91
D0E0  00 FF 55 00 00 00 00 01  05
D0E8  01 00 FF 55 00 FF AA 00  B6
D0F0  C0 80 00 03 02 00 FF AA  AE
D0F8  00 FF 55 00 E0 40 00 07  43 00
D100  05 00 FF 55 00 FF AA 00  D3
D108  E0 A0 00 07 02 00 FF AA  0B
D110  00 FF 55 00 E0 40 00 07  5C
D118  05 00 FF 55 00 FF AA 00  EB
D120  C0 80 00 03 02 00 FF AA  DF
D128  00 FF 55 00 80 00 00 01  CE
D130  01 00 FF 55 00 FF AA 00  FF
D138  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  04
D140  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B8
D148  55 00 FF 55 00 FE AA 00  6A
D150  07 02 00 FF AA 00 FF AA  7C
D158  00 FC 54 00 03 01 00 FF  7C
D160  55 00 FF 55 00 FC A8 00  7E
D168  03 02 00 FF AA 00 FF AA  90
D170  00 FC 54 00 03 01 00 FF  94
D178  55 00 FF 55 00 FC A8 00  96
D180  03 02 00 FF AA 00 FF AA  A8
D188  00 FC 54 00 03 01 00 FF  AC
D190  55 00 FF 55 00 FC A8 00  AE
D198  03 02 00 FF AA 00 FF AA  C0
D1A0  00 FE 54 00 07 05 00 FF  CE
D1A8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  CB
D1B0  0F 0A 00 FF AA 00 FF AA  EC
D1B8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  30
D1C0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  E3
D1C8  0F 0A 00 FF AA 00 FF AA  04
D1D0  00 FE 54 00 07 05 00 FF  FE
D1D8  55 00 FF 55 00 FE AA 00  FA
D1E0  07 02 00 FF AA 00 FF AA  0C
D1E8  00 FF 55 00 0F 05 00 FF  20
D1F0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  13
D1F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  C4 E0
D200  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  79
D208  55 00 FF 55 00 FF AA 00  2C
D210  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  DD
D218  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  91
D220  55 00 FF 55 00 FF AA 00  44
D228  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  F5
D230  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  A9
D238  55 00 FF 55 00 FF AA 00  5C
D240  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  0D
D248  00 F0 50 00 FC 54 00 3F  E9
D250  15 00 0F 05 00 E0 A0 00  CB
D258  78 28 00 1E 0A 00 07 02  FB
D260  00 E0 40 00 78 50 00 1E  38
D268  14 00 07 05 00 F0 A0 00  EA
D270  FC A8 00 3F 2A 00 0F 0A  68
D278  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F1
D280  55 00 FF 55 00 FF AA 00  A4
D288  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  55
D290  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  09
D298  55 00 FF 55 00 FF AA 00  BC
D2A0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  6D
D2A8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  21
D2B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  D4
D2B8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  85
D2C0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  39
D2C8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  EC
D2D0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  9D
D2D8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  51
D2E0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  04
D2E8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  B5
D2F0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  69
D2F8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  1C BE
D300  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  CE
D308  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  82
D310  55 00 FF 55 00 FF AA 00  35
D318  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  E6
D320  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  9A
D328  55 00 FF 55 00 FF AA 00  4D
D330  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FE
D338  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B2
D340  55 00 FF 55 00 FF AA 00  65
D348  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  16
D350  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  CA
D358  55 00 FF 55 00 FF AA 00  7D
D360  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  2E
D368  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  E2
D370  55 00 FF 55 00 FF AA 00  95
D378  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  46
D380  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  FA
D388  55 00 FB 51 00 FF AA 00  A5
D390  FF AA 00 FF AA 00 F6 A2  4D
D398  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  12
D3A0  55 00 8A 08 00 FF AA 00  03
D3A8  FF AA 00 FC A8 00 75 60  9D
D3B0  00 FF 55 00 FF 55 00 C3  EE
D3B8  43 00 D7 55 00 FF AA 00  A3
D3C0  E0 A0 00 3E 3A 00 AF AA  E4
D3C8  00 FF 55 00 1F 1F 00 FC  29
D3D0  D4 00 BF 15 00 FF AA 00  F4
D3D8  7F 7A 00 FF AA 00 7F 2A  F6
D3E0  00 F8 50 00 FF D5 00 FA  C9
D3E8  50 00 FF 55 00 FB AB 00  05
D3F0  FF AA 00 F5 A0 00 FF AA  AA
D3F8  00 FB 53 00 FF 55 00 E9  56 C3
D400  41 00 FF 55 00 FB AA 00  0E
D408  FF AA 00 B1 A0 00 FF AA  7F
D410  00 F9 51 00 ED C5 00 07  E7
D418  05 00 FF 55 00 FE AA 00  ED
D420  D0 80 00 7F 2A 00 FF AA  96
D428  00 FE 54 00 07 05 00 FF  59
D430  55 00 FF 55 00 FF AA 00  56
D438  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  07
D440  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  BB
D448  55 00 FF 55 00 FF AA 00  6E
D450  FF AA 00 FF AA 00 BF AA  DF
D458  00 FF 55 00 FF 55 00 FE  D2
D460  54 00 FF D5 00 FF AA 00  05
D468  FF AA 00 FF AE 00 FF AA  3B
D470  00 FF 55 00 FF 55 00 FD  E9
D478  5D 00 FF 55 00 FF AA 00  A6
D480  FF AA 00 D7 82 00 FF AA  FF
D488  00 FF 55 00 FE 54 00 7F  81
D490  55 00 FF 55 00 FF AA 00  B6
D498  DF 8B 00 BF AA 00 FF AA  E8
D4A0  00 FF 55 00 DB 59 00 FF  FB
D4A8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  CE
D4B0  FF EA 00 FF AA 00 FF AA  BF
D4B8  00 FF 55 00 3F 15 00 FF  33
D4C0  55 00 FF 55 00 FD AC 00  E6
D4C8  7F 2A 00 FF AA 00 FF AA  97
D4D0  00 FF 5D 00 FF 55 00 FF  53
D4D8  55 00 FF 55 00 39 38 00  C6
D4E0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  AF
D4E8  00 A7 A5 00 FF 55 00 FF  5B
D4F0  55 00 FF 55 00 6F 6A 00  46
D4F8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  C7 DC
D500  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  7C
D508  55 00 FF 55 00 FF AA 00  2F
D510  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  E0
D518  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  94
D520  55 00 FF 55 00 FF AA 00  47
D528  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  F8
D530  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  AC
D538  55 00 FF 55 00 FF AA 00  5F
D540  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  10
D548  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  C4
D550  55 00 FF 55 00 FF AA 00  77
D558  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  28
D560  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  DC
D568  55 00 FF 55 00 FF AA 00  8F
D570  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  40
D578  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  F4
D580  55 00 FF 55 00 C3 82 00  43
D588  C1 80 00 FE AA 00 1F 0A  6F
D590  00 B8 38 00 3C 3C 00 31  FE
D598  11 00 C1 C1 00 7F 6A 00  E9
D5A0  FF AB 00 B7 A7 00 FC BC  35
D5A8  00 FF 55 00 FF 55 00 8F  B4
D5B0  0D 00 FF 57 00 FF AA 00  91
D5B8  FF AA 00 FF BA 00 FF AA  98
D5C0  00 FF 55 00 9F 15 00 F7  94
D5C8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  EF
D5D0  BF AA 00 F6 A6 00 7F 6A  93
D5D8  00 FF 55 00 FE 54 00 FF  52
D5E0  DD 00 7F 55 00 FC A8 00  0A
D5E8  FE AA 00 FF AA 00 FB AA  B3
D5F0  00 1E 14 00 FF D5 00 FF  CA
```

```
D5F8  55 00 F9 51 00 FF EB 00  56 4B
D600  FF AA 00 F8 A8 00 7F 6E  0C
D608  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  85
D610  57 00 7F 55 00 FF AA 00  BA
D618  FE AA 00 FF AA 00 FF AA  E8
D620  00 FF 55 00 BF 35 00 1F  5D
D628  15 00 FF 55 00 FF AA 00  10
D630  3F 2A 00 FF EA 00 FC A8  FC
D638  00 FF 55 00 FF D5 00 FF  35
D640  55 00 FF 55 00 C7 86 00  0C
D648  FF AA 00 FF AA 00 3F 2A  D9
D650  00 FF 5D 00 FE 54 00 FF  D3
D658  D5 00 FD 55 00 FF AA 00  FE
D660  FE AA 00 FF AA 00 F9 A8  28
D668  00 FF 55 00 FE 54 00 7F  63
D670  55 00 FF 55 00 F9 A9 00  91
D678  FF AB 00 FF AA 00 FF AA  4A
D680  00 FF 55 00 9F 15 00 F7  55
D688  55 00 FF 55 00 F8 A8 00  A7
D690  A7 A2 00 F6 A6 00 78 68  2B
D698  00 E1 43 00 F2 50 00 1F  F3
D6A0  1D 00 7B 51 00 E4 AC 00  EF
D6A8  FE AA 00 C7 C2 00 C3 82  F4
D6B0  00 06 06 00 F8 D0 00 77  D1
D6B8  75 00 C9 59 00 EF EB 00  FF
D6C0  F3 A6 00 F0 A0 00 1F 1E  FC
D6C8  00 EF 45 00 FF 55 00 FD  23
D6D0  57 00 7B 71 00 E3 A2 00  6E
D6D8  C6 82 00 E3 A2 00 1F 0A  A4
D6E0  00 FF 55 00 97 35 00 0B  E1
D6E8  11 00 DF 55 00 F2 A2 00  97
D6F0  35 20 00 F3 E2 00 DC 88  54
D6F8  00 F7 55 00 77 DD 00 FF  6D E4
D700  55 00 8F 05 00 C7 86 00  0D
D708  FC A8 00 37 22 00 0F 0A  F5
D710  00 F1 51 00 F0 50 00 F7  60
D718  D5 00 CD CD 00 F8 AC 00  02
D720  32 26 00 F6 A3 00 69 B8  09
D728  00 FF 57 00 26 84 00 70  6F
D730  50 00 E6 46 00 F9 A9 00  25
D738  FF AB 00 FE AA 00 EF AA  FA
D740  00 FF 55 00 C1 41 00 0F  7C
D748  05 00 F5 55 00 FF AA 00  17
D750  1F 1E 00 E3 E2 00 F8 A8  C9
D758  00 D7 55 00 7F 75 00 FB  4A
D760  59 00 FD 55 00 87 86 00  EF
D768  43 42 00 0B 0A 00 E3 A2  5E
D770  00 EF 4D 00 4F 45 00 BB  D2
D778  31 00 EF 45 00 EF AA 00  4D
D780  EA AA 00 83 82 00 9F 8A  19
D788  00 F1 51 00 EA 48 00 BC  8F
D790  34 00 7F 55 00 FE AA 00  17
D798  FA AA 00 F3 A2 00 FF AA  51
D7A0  00 FF 55 00 0F 0D 00 EE  D5
D7A8  4C 00 FF 55 00 FF AA 00  C8
D7B0  F8 A8 00 28 28 00 FF AA  20
D7B8  00 FF 55 00 FD 55 00 FF  34
D7C0  D5 00 DF 55 00 FF AA 00  49
D7C8  FC A8 00 2E 2A 00 1F 0A  C4
D7D0  00 FF 55 00 A3 01 00 E7  86
D7D8  45 00 EF 45 00 FF AA 00  D1
D7E0  BF AA 00 FF AA 00 EF AA  62
D7E8  00 FC 54 00 3F 15 00 FF  62
D7F0  55 00 E3 41 00 FB AA 00  E5
D7F8  FF AA 00 FF AA 00 FB AA  C6 81
D800  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  7F
D808  55 00 FF 55 00 FC A8 00  2D
D810  03 02 00 FF AA 00 FF AA  3F
D818  00 FD 55 00 F8 F8 00 E7  19
D820  45 00 FF 55 00 FC A8 00  35
D828  1E 1E 00 EF AA 00 FF AA  7E
D830  00 FF 55 00 DE 54 00 8F  1D
D838  05 00 FF 55 00 FF AA 00  12
D840  C1 81 00 1F 0A 00 FF AA  2C
D848  00 FF 55 00 EF 4F 00 DF  91
D850  55 00 FF 55 00 FC A8 00  75
D858  24 24 00 43 02 00 FF AA  66
D860  00 F1 51 00 CD 4D 00 7B  0F
D868  79 00 FF 55 00 FC A8 00  B1
D870  20 20 00 78 68 00 7F 2A  11
D878  00 FD 55 00 FB 53 00 FF  EF
D880  D7 00 47 45 00 FF AA 00  64
D888  F8 A8 00 FF AA 00 5F 0A  12
D890  00 FF 55 00 80 00 00 0F  4B
D898  0D 00 1F 15 00 FF AA 00  5A
D8A0  BE AA 00 60 20 00 FF AA  09
D8A8  00 FF 55 00 86 04 00 FF  5D
D8B0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  DA
D8B8  FE AA 00 FF AA 00 FF AA  8A
D8C0  00 FE 54 00 FF 55 00 FF  3D
D8C8  55 00 87 05 00 FD A9 00  27
D8D0  7F 2A 00 FF AA 00 B7 A2  53
D8D8  00 FD 55 00 7E 54 00 0B  DF
D8E0  01 00 B7 35 00 FD A9 00  4B
D8E8  01 01 00 F8 F8 00 37 22  0B
D8F0  00 FC 54 00 6F 4F 00 FB  D1
D8F8  53 00 07 05 00 FF AA 00  D8 38
D900  0D 08 00 E0 A0 00 7F 2A  17
D908  00 FF 55 00 FC 54 00 73  F8
D910  53 00 FF 55 00 FF AA 00  39
D918  E4 A4 00 70 20 00 DF 8A  72
D920  00 FF 55 00 E8 48 00 40  BD
D928  40 00 DF D5 00 FF AA 00  9E
D930  0F 0A 00 E0 A0 00 DF 8A  0B
D938  00 FF 55 00 77 75 00 7E  CF
D940  5E 00 1F 15 00 FF AA 00  54
D948  76 62 00 60 20 00 FF AA  22
D950  00 FF 55 00 07 05 00 EF  78
D958  45 00 FF 55 00 FF AA 00  73
D960  F0 A0 00 0F 0A 00 FF AA  8B
D968  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  E8
D970  55 00 FF 55 00 FF AA 00  9B
D978  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  4C
D980  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  00
D988  55 00 FF 55 00 FB AA 00  AF
D990  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  64
D998  00 FF 55 00 FE 54 00 F7  0E
D9A0  55 00 EF 45 02 FF AA 00  AD
D9A8  DF 8A 40 FF EA 00 FF AA  BC
D9B0  00 FE 54 00 FF 55 00 FF  2E
D9B8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  E3
D9C0  FF AA 00 FD A8 00 FF AA  90
D9C8  00 FF 55 00 BD 15 00 FF  C6
D9D0  55 20 FF 75 00 DF 8A 00  FB
D9D8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  AC
D9E0  00 FF 55 00 7F 55 20 FF  00
D9E8  75 00 FF 55 00 FF AA 00  33
D9F0  F7 A2 00 FD A8 00 FF AA  B0
D9F8  00 FF 55 04 FF 55 00 FF  7C 01
DA00  55 00 EF 45 00 EF AA 00  FC
DA08  BF AA 00 FF AA 00 FF AA  9D
DA10  08 FD 5D 00 FF 55 00 FF  9F
DA18  55 80 FB D1 00 FF AA 00  3C
DA20  BE AA 00 FD A8 00 FF AA  B0
DA28  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  A9
DA30  55 00 FF 55 00 FF AA 10  6C
DA38  FF BA 00 EF AA 00 FF AA  0D
DA40  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  C1
DA48  55 00 FF 55 00 FF AA 00  74
DA50  FF AB 00 FF AA 00 FF AA  26
DA58  00 FF 55 00 FF 57 00 FF  DB
DA60  D5 00 FF 55 00 FF AA 00  0C
DA68  FF AF 00 FF EA 00 FF AA  82
DA70  00 FF 55 00 FF 5F 00 FF  FB
DA78  F5 00 FF 55 00 FF BF 00  59
DA80  FF FF 00 FF FF 00 FF FA  4F
DA88  00 FF 57 00 FF FF 00 FF  B5
DA90  FF 00 FF F5 00 FF AA 00  06
DA98  FF FF 00 FF FF 00 FF AA  17
DAA0  00 FF 55 00 FF 7F 00 FF  4B
DAA8  FD 00 FF 55 00 FF AA 00  7C
DAB0  FF FF 00 FF FE 00 FF AA  2E
DAB8  00 FF 55 00 FF FF 00 FF  E3
DAC0  FF 00 FF 55 00 FF AB 00  97
DAC8  FF FE 00 FF BF 00 FF AA  06
DAD0  00 FF 57 00 FF D5 00 FF  D3
DAD8  57 00 FF D5 00 FF AA 00  86
DAE0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  B5
DAE8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  69
DAF0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  1C
DAF8  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  CD 94
DB00  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  82
DB08  55 00 FF 55 00 FF AA 00  35
DB10  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  E6
DB18  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  9A
DB20  55 00 FF 55 00 FF AA 00  4D
DB28  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  FE
DB30  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  B2
DB38  55 00 FF 55 00 FF AA 00  65
DB40  C0 80 00 07 02 00 FF AA  0D
DB48  00 F0 50 00 1F 1F 00 F0  91
DB50  F0 00 07 05 00 C7 87 00  75
DB58  FF FA 00 FF AF 00 F1 F0  BB
DB60  00 BF 3D 00 FF 55 00 07  92
DB68  05 00 FD 55 00 83 82 00  9F
DB70  F0 A0 00 70 20 00 01 00  6C
DB78  00 F8 50 00 07 05 00 FF  A6
DB80  55 00 FF 55 00 FF AA 00  AD
DB88  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  5E
DB90  00 FF 55 00 FF 55 00 80  93
DB98  00 00 FF 55 00 FF AA 00  70
DBA0  FC A8 00 3E 3E 00 3F 2A  04
DBA8  00 FF 55 00 FF 55 00 1F  4A
DBB0  15 00 BF 15 00 FF AA 00  1D
DBB8  FF AA 00 C0 80 00 3F 2A  E5
DBC0  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  42
DBC8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  F5
DBD0  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  A6
DBD8  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  5A
DBE0  55 00 FF 55 00 FF AA 00  0D
DBE8  C0 80 00 7F 2A 00 FF AA  55
DBF0  00 F8 50 00 3F 3F 00 7F  10
DBF8  55 00 83 01 00 FB AB 00  52 23
DC00  FF EA 00 0C 08 00 38 38  49
DC08  00 C7 47 00 FF 55 00 E3  29
DC10  43 00 FE F4 00 DF 9E 00  9E
DC18  FF AA 00 EF AF 00 FE AA  E3
DC20  00 3F 35 00 FF 55 00 E7  AB
DC28  45 00 FF 55 00 FF AA 00  46
DC30  FF AA 00 F8 A8 00 1F 0A  7E
DC38  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  BB
DC40  55 00 FF 55 00 FF AA 00  6E
DC48  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  1F
DC50  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  D3
DC58  55 00 FF 55 00 FF AA 00  86
DC60  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  37
DC68  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  EB
DC70  55 00 FF 55 00 FF AA 00  9E
DC78  FF AA 00 FF AA 00 FF AA  4F
DC80  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  03
DC88  55 00 FF 55 00 FF AA 00  B6
DC90  FF AA 00 FF AA 00 F0 A0  4E
DC98  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  1B
DCA0  55 00 F7 57 00 FF AA 00  C8
DCA8  FF AA 00 F0 A0 00 0F 0E  DA
DCB0  00 FF 55 00 FF 55 00 F2  26
DCB8  52 00 3F 3D 00 FF AA 00  0B
DCC0  FF AA 00 FB AA 00 BF AA  53
DCC8  00 FF 55 00 FF 55 00 F8  44
DCD0  50 00 7F 75 00 FF AA 00  99
DCD8  FF AA 00 E7 A7 00 FF EA  D4
DCE0  00 FF 55 00 FF 55 00 EF  53
DCE8  4D 00 FF 55 00 FF AA 00  0E
DCF0  FF AA 00 EF AE 00 FF AA  BB
DCF8  00 FC 54 00 00 00 00 2F  53 7A
DD00  0D 00 FF 55 00 F9 A9 00  E0
DD08  FF FF 00 A3 A2 00 FF AA  D1
DD10  00 FB 53 00 FF 55 00 FA  89
DD18  50 00 3F 15 00 FB AA 00  3E
DD20  E0 A0 00 05 00 00 BF AA  EB
DD28  00 FB 53 00 FB 53 00 FE  9F
DD30  F4 00 80 00 00 FB AA 00  26
DD38  F8 A8 00 03 02 00 7F 2A  63
DD40  00 FF 55 00 FF 55 00 FF  C4
DD48  55 00 FF 55 00 7F 2A 00  77
DD50  FF AA 00 FF AA 00 FB AA  24
DD58  00 7F 55 00 FF 55 00 FF  5C
DD60  55 00 C3 41 00 07 02 00  9F
DD68  FF AA 00 FF AB 00 03 02  9D
DD70  00 F0 F0 00 1F 15 00 FE  5F
DD78  54 00 DF 55 00 FF AF 00  8B
DD80  9F 8A 00 FE AA 00 BF AA  97
DD88  00 FF 55 00 7F 55 00 F1  7E
DD90  51 00 BF 15 00 FF AA 00  3B
DD98  1F 0A 00 E7 A2 00 BF AA  90
DDA0  00 FF 55 00 DF 55 00 DC  E1
DDA8  54 00 7F 55 00 FF AA 00  56
DDB0  DF 8A 00 99 88 00 FF AA  C0
DDB8  00 ED 4D 00 CF 45 00 3B  1E
DDC0  11 00 FF 55 00 DF 9A 00  7B
DDC8  EE AA 00 E3 A2 00 FF AA  6B
DDD0  00 FE 74 00 08 00 00 03  2A
DDD8  01 00 FF 55 00 E0 A0 00  8A
DDE0  E7 A7 00 FA AA 00 1F 0A  18
DDE8  00 0F 05 00 F6 54 00 03  26
DDF0  01 00 DF 55 00 FF AA 00  AB
DDF8  F0 A0 00 FF EA 00 DF 8A  B7 7B
DE00  00 FB 53 00 83 03 00 EF  A1
DE08  4D 00 FF 55 00 FB AA 00  2C
DE10  1F 1E 00 EF AA 00 FF AA  6D
DE18  00 FA 52 00 77 75 00 EF  1D
DE20  4D 00 FF 55 00 FB AA 00  44
DE28  77 66 00 CF 8A 00 9C 98  70
DE30  00 FB 53 00 47 45 00 DF  C7
DE38  5D 00 FD 75 00 FA AA 00  89
DE40  7F 7E 00 DF 9A 00 F9 A9  36
DE48  00 FA 52 00 FC D4 00 00  42
DE50  00 00 1B 13 00 FA AA 00  00
DE58  71 60 00 EF AF 00 43 42  2A
DE60  00 FB 53 00 77 55 00 E7  3F
DE68  45 00 FF D5 00 FB AA 00  04
DE70  07 02 00 8F 8E 00 FF AA  1D
DE78  00 FB 53 00 FF 55 00 BF  B7
DE80  3D 00 FF 55 00 FB AA 00  94
DE88  FF AA 00 BF BA 00 FF AA  31
DE90  00 FB 53 00 FF 55 00 9F  AF
DE98  1D 00 FF 55 00 FD A9 00  8D
DEA0  FF AA 00 EF AA 00 F0 A0  50
DEA8  00 FE 54 00 FF D5 00 A0  4C
DEB0  20 00 07 05 00 FF AA 00  63
DEB8  7F 6A 00 3D 29 00 E7 A6  72
DEC0  00 FF 55 00 DF 55 00 F7  1D
DEC8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  F8
DED0  1F 1A 00 F7 A2 00 FF AA  29
DED8  00 FF 55 00 7F 75 00 F7  F5
DEE0  55 00 FF 55 00 7F 6A 00  50
DEE8  7F 6A 00 E7 A2 00 FF AA  E1
DEF0  00 7F 75 00 0F 05 00 8F  65
DEF8  05 00 FF 55 00 3F 3B 00  A9 B8
DF00  2F 2A 00 BF AA 00 FF AA  4A
DF08  00 80 00 00 60 40 00 3F  46
DF10  15 00 FF 55 00 87 82 00  61
DF18  BD BC 00 FF AA 00 FF AA  C2
DF20  00 B0 10 00 3C 34 00 3F  6E
DF28  15 00 FF 55 00 07 07 00  7E
DF30  FF AA 00 BF AA 00 FF AA  CA
DF38  00 FF 7D 00 FF 55 00 BF  A6
DF40  15 00 FF 55 00 FF AA 00  31
DF48  E0 A0 00 3F 2A 00 FF AA  B9
DF50  00 E0 40 00 EE 44 00 FF  80
DF58  55 00 FF 55 00 6E 2A 00  78
DF60  0E 0A 00 0F 0A 00 FF AA  19
DF68  00 07 05 00 EF 4D 00 EF  7E
DF70  45 00 FF 55 00 F7 A6 00  85
DF78  EF AA 00 E3 E2 00 FF AA  5E
DF80  00 FF 55 00 80 00 00 EF  22
DF88  4D 00 FE 74 00 FF AA 00  CF
DF90  FE AA 00 5F 1A 00 7E 6A  78
DF98  00 FF 55 00 FE 54 00 FF  1C
```

```
DFA0  75 00 7E 54 00 FF AA 00  6F
DFA8  E1 A1 00 FC A8 00 7E 6A  95
DFB0  00 FF 55 00 E0 40 00 71  74
DFB8  51 00 FF D5 00 FF AA 00  65
DFC0  FE AA 00 01 00 00 FE AA  F0
DFC8  00 FF 55 00 FE 54 00 FC  49
DFD0  F4 00 00 00 00 FF AA 00  4C
DFD8  FE AA 00 FF EA 00 DF 8A  B1
DFE0  00 FF 55 00 F8 50 00 FF  5A
DFE8  D5 00 DF 55 00 FF AA 00  79
DFF0  C3 83 00 FF AA 00 1F 0A  E7
DFF8  00 FF 55 00 DF 5F 00 FF  68 C5
E000  55 00 7F 55 00 FF AA 00  B2
E008  1F 1A 00 FE AA 00 7F 2A  72
E010  00 FC 54 00 70 50 00 7E  7E
E018  54 00 FF 55 00 FC A8 00  44
E020  8A 8A 00 98 88 00 FF AA  DD
E028  00 F9 51 00 FF 55 00 E3  89
E030  41 00 FF 55 00 FB AA 00  4A
E038  FF AA 00 EF AA 00 FF AA  03
E040  00 FF 55 00 FE 54 00 FF  C5
E048  55 00 FF 55 00 FF AA 00  7A
E050  BE AA 00 1F 0A 00 FF AA  6A
E058  00 FF D5 00 BF 35 00 DF  DF
E060  55 00 FF 55 00 3F 2A 00  52
E068  8F 8A 00 DF 8A 00 FF AA  73
E070  00 BF 15 00 EF 4D 00 1F  7F
E078  15 00 FF 55 00 00 00 00  C1
E080  00 00 00 5F 0A 00 FF AA  72
E088  00 FB 53 00 FF D5 00 C7  51
E090  45 00 FF 55 00 FB AB 00  AF
E098  FF AA 00 F7 A2 00 FF AA  63
E0A0  00 FB 53 00 FF D5 00 F7  99
E0A8  55 00 FF 55 00 F8 A8 00  D1
E0B0  FF EA 00 F1 A0 00 FF AA  B3
E0B8  00 FE 54 00 FF D5 00 FD  BB
E0C0  55 00 FF 55 00 FE AA 00  F1
E0C8  7F 6A 00 FD A8 00 FF AA  DF
E0D0  00 FF 55 00 1D 15 00 FD  33
E0D8  55 00 FF 55 00 FF AA 00  0A
E0E0  7E 7A 00 05 00 00 FF AA  66
E0E8  00 FF 55 00 03 01 00 F8  18
E0F0  50 00 FF 55 00 FF AA 00  1D
E0F8  DF 8A 00 FD A8 00 FF AA  8F 8A
```

X1シリーズ(CZ-8CB01 V1.0)
Puku Puku プログラムリスト

"Puku Puku" のリストは2本。両方ともBASICでできている。ここで使用しているBASICはCZ-8CB01 V1.0だ。ほかのBASICでは動作しないので、注意すること。

最初にBASICを立ち上げて、リスト1を入力する。そして、

SAVE "Puk Puk" [RETURN]

でセーブしておこう。

リスト2も入力したら、同じく、

SAVE "MAIN" [RETURN]

でセーブする。リスト1とリスト2は、同じテープの同じ面にセーブしておくこと。これは鉄則ね。

ここではリスト2のファイルネームは、"MAIN" になっているけど、ほかの名前でも構わない。もしファイルネームを変えるときは、リスト1の190行にある" "内のファイルネームも変えておくのを忘れずに。

実行方法は、

LOAD "CAS0:" [RETURN]

RUN [RETURN]

でOK。リスト2を読み込んだあと、オープニング画面を表示する。ここで、[SPACE] キーを押すと、ステージ1からゲームスタート。面を選びたいときは、[ESC] キーを押してからステージナンバーを入力して [RETURN]。[C] キーを押せば死んだステージからスタートだ。

●リスト1 "Puk Puk"

```
10 ' ****************************
20 ' * PUZZLE ADVENTURE GAME    *
30 ' *   Adventure of Puk Puk   *
40 ' *      LOGiN presents      *
50 ' * Copyright(C) 1986/11/14  *
60 ' *     Hiroshi Nakamura     *
70 ' ****************************
80 '
90 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:CLS 4:DEFINT A-Z:PALET
1,0:CSIZE 3:CGEN 1:GOSUB 200
100 LOCATE 10,4:PRINT#0,CHR$(200,201,202,203,32,20
0,201,202,203)
110 LOCATE 10,6:PRINT#0,CHR$(216,217,218,219,32,21
6,217,218,219)
120 COLOR 7:LOCATE 9,12:PRINT"PUZZLE ADVENTURE GAM
E"
130 COLOR 4:LOCATE 12,14:PRINT"LOGIN PRESENTS"
140 COLOR 6:LOCATE 9,16:PRINT"COPYRIGHT ";:CGEN:PR
INT"1986/11/14":CGEN1
150 COLOR 7:LOCATE 12,18:PRINT"HIROSHI NAKAMUR"
160 LOCATE 10,1:PRINT"@@ ADVENTURE OF @@":CSIZE
170 LOCATE 7,20:PRINT"NOW LOADING MAIN PROGRAM":LI
NE(5,10)-(32,22),"[",B
180 LINE(20,10)-(305,180),PSET,1,BF:LINE(100,40)-(
125,60),PSET,0,BF:GOSUB 200
190 RUN"MAIN"
200 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000
000000000000000000000000")
210 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("0000000000000006CFEFEFE7
C38100000040404080000000")
220 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("3C6666667E6666003C6666667
E6666003C6666667E666600")
230 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("7C66667C66667C007C66667C6
6667C007C66667C66667C00")
240 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("3C66666066663C003C6666606
6663C003C66666066663C00")
250 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("7C66666666667C007C6666666
6667C007C66666666667C00")
260 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("7E66607860667E007E6660786
0667E007E66607860667E00")
270 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("7E666660786060007E6666607
86060007E66666078606000")
280 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("3C6666606E663C003C6666606
E663C003C6666606E663C00")
290 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("6666667E666666006666667E6
66666006666667E66666600")
300 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("3C18181818183C003C1818181
8183C003C18181818183C00")
310 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("1E0C0C0C6C6C38001E0C0C0C6
C6C38001E0C0C0C6C6C3800")
320 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("62666C786C66620062666C786
C66620062666C786C666200")
330 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("6060606060667E00606060606
0667E006060606060667E00")
340 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("62766A626262620062766A626
262620062766A6262626200")
350 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("6666766E666666006666766E6
66666006666766E66666600")
360 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("3C66666666663C003C6666666
6663C003C66666666663C00")
370 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("7C6666667C6060007C6666667
C6060007C6666667C606000")
380 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("3C6666666A643A003C6666666
A643A003C6666666A643A00")
390 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("7C6666667C6C66007C6666667
C6C66007C6666667C6C6600")
400 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("3C66603C06663C003C66603C0
6663C003C66603C06663C00")
410 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("7E181818181818007E1818181
81818007E18181818181800")
420 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("6666666666663C006666666666
6663C006666666666663C00")
430 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("66666666243C180066666662
43C1800666666666243C1800")
440 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("626262626A766200626262626
A766200626262626A766200")
450 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("66663C183C66660066663C183
C66660066663C183C666600")
460 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("6666663C181818006666663C1
81818006666663C18181800")
470 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("7E66041820667E007E6604182
0667E007E66041820667E00")
480 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF7E3C3C4289858
581423C3C4289858581423C")
```

```
490 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("FCFBF7EFD9BBB9BF000000000
00200000003070F193B393F")
500 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("3FDFEFF73BBD3DFD00C0E0F03
8BC3CFC00C0E0F038BC3CFC")
510 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("83FAF5EBEEEAD6ED030205090
A0A1200030205090A0A1200")
520 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("81DFAF5FF7B7EBF78040A0505
09008008040A05050900800")
530 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("CF9090808384848400000000
000000005FDFDFECF3F7F7F7")
540 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("CF111111D1071911000000000
0000000DCDEDE1ED8C6DEDE")
550 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("FCF3EFDFBFBF7F7F00030C102
020404000030C1020204040")
560 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("3FCFF7FBFDFDFEFE00C030086
4341A1A00C0300864341A1A")
570 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("E0DFE7F8FFFFFEFC001F0000
00000001001F070000000000")
580 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("FF37C3E56B7B3D4D0000C87C
1808CCC40000C0E040081C0C")
590 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFEFC00000000
000000010000000000000000")
600 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("C381000000000103003C767A
7A3EDCC00000000000000000")
610 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("FFF8F8F8FBFBF7EF00000000
020000000000030302020408")
620 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("FF1F1F1FDFDFEFF70000C0C0
404020500000C0C040402050")
630 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("FFFCF3EFDFB9BB790000030F
1F393B790000030F1F393B79")
640 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("FF3FCFF7FB9DDD9E0000C0F0
F090D0000000C0F0F89CDC9E")
650 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("FCF3EFDFB9B9797F00030F1F
393B797700030F1F393B797F")
660 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("3FCFF7FB9D9D9EFE00C0F0F0
90D0000000C0F0F89CDC9EFE")
670 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFEE00000000
000000010000000000000001")
680 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("F9F0E1C18005033700040814
2250880000060C1C3270C880")
690 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("8404C2B0878484FF00000000
00000000F737C7F0F7F77700")
700 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("112101714F2123FF00000000
000000009EBE0EF07EBEBC00")
710 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("7F7FBFBFDFEFF3FC40402020
100C030040402020100C0300")
720 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("FEFEFDFDFBF7CF3F1A023464
0830C0001A0234640830C000")
730 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("F8F1E2C58B17AFDF03070E1C
387020000000000000000000")
740 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("B676F6FAFAFDFFFF82020202
020000000606060202000000")
750 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("C0820000000081C3033F767A
7A7E3C000000000000000000")
760 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("3F7FFFFFFFFFFFFF80000000
000000000000000000000000")
770 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("DFD0D0D0D0CFE0FF000F0F0F
0F01000010101010100F0000")
780 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("FB0B2B2B0BF307FF28F8F8F8
F8F000002808282808F00000")
790 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("7FB8837D9962FDFF77200365
810200007F38036599020000")
800 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("FECD235D22DDE3FF00C02044
02040000FECC2044221C0000")
810 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("B1CBB5D9AA49B6CD21432501
0A4930013143251900A493001")
820 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("DD235925D453AC73D0204804
04138C00DC20482414138C00")
830 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("C08000080080C1E31C3E7662
763C00001D3E7763773E1C00")
840 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("7F7F7F7F7FFFFFFF00000000
000000000000000000000000")
850 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("F8E0C0808C1E1C1C00071F3F
3F7F7D7D00071F3F3F7F7D7D")
860 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("3F0F070363F1717100C0F0F8
F8FC7C7C00C0F0F8F8FC7C7C")
870 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("FCF0E0C0C68F8E8E00030F1F
1F3F3E3E00030F1F1F3F3E3E")
880 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("1F07030131783838 00E0F8FC
FCFEBEBE00E0F8FCFCFEBEBE")
890 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("F8E0C0808307070700071F3F
3F7F7F7F00071F3F3F7F7F1F")
900 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("3F0F070313B9191900C0F0F8
F8FC5C5C00C0F0F8F8FC5C5C")
910 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("F8E0C0808307070700071F3F
3F7F7F7F00071F3F3F7F7F1F")
920 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("3F0F070313B9191900C0F0F8
F8FC5C5C00C0F0F8F8FC5C5C")
930 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("FCF0E0C0C89D989800030F1F
1F3F3A3A00030F1F1F3F3A3A")
940 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("1F070301C1E0E0E000E0F8FC
FCFEFEFE00E0F8FCFCFEFEF8")
950 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("FCF0E0C0C89D989800030F1F
1F3F3A3A00030F1F1F3F3A3A")
960 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("1F070301C1E0E0E000E0F8FC
FCFEFEFE00E0F8FCFCFEFEF8")
970 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("FEFDFBF7EFD9B9B900000000
00000200000103070F193B39")
980 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("7FBFDFEFF73B3D3D0080C0E0
F038BC3C0080C0E0F038BC3C")
990 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("F8F0E0E0C080001000070C0C
073E7F4700070D0D073E7F67")
1000 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("3F1F0F0F07030111008040 4
08070F88800C06060C0F8FCCC")
1010 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("1E0C8080C08000837F7F3F3
F1F3F7C007F7F3F3F0F070000")
1020 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("F161030307030183FCFCF8F
8F0F87C00FCFCF8F8E0C00000")
1030 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("8F86C0C0E0C080C13F3F1F1
F0F1F3E003F3F1F1F07030000")
1040 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("78300101030100C1FEFEFCF
CF8FC3E00FEFEFCFCF0E00000")
1050 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("0703808000000837F7F3F3
F7F7F38001F1F3F1F1F070000")
1060 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("B9110301010101 83FCFCF8F
CFCFC3800FCFCF8E0C0C00000")
1070 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("07038080C080C0E07F7F3F3
F1F3E1F001F07073F03000000")
1080 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("B911030303030 78FFCFCF8F
8F8F87000FCFCF8F8F0E00000")
1090 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("9D88C080808080C13F3F1F3
F3F3F1C003F3F1F0703030000")
1100 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("E0C00101000000C1FEFEFCF
CFEFE1C00F8F8FCF8F8E00000")
1110 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("9D88C0C0C0C0E0F13F3F1F1
F1F1F0E003F3F1F1F0F070000")
1120 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("E0C0010103010307FEFEFCF
CF87CF800F8E0E0FCC0000000")
1130 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("BFBF82DDAB675AFD0000021
529424200 3F3F021529424200")
1140 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("FDFD51BD5669B7DFFCFC402
C52482400FCFC402C52482400")
1150 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0898F0E0D081818147020 70
F083838006703070F0C3C3C00")
1160 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("21331F0F170303038800 00C
040606000CC80C0E060787800")
1170 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("800000000000000005FDFDFE
CF3F7F7F74F9090808384848 4")
1180 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("0301010101010101DCDEDE1
ED8C6DEDECC101010D0061810")
1190 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("FCF0E0C080800000000030F1
F312D6D6100000000000000000")
1200 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("3F0F07030101000000C0F0F
88CB4B686000000000000000000")
1210 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("FFFCF8F0F0E0A000000000 30
7070F094B00000000000000002")
1220 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("0F073319090101 0300F0F8F
CFCFC3CB80000000000000080")
1230 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("FEF8F0E0E0C0C0C50001070
F0F1F1217000000000000000005")
1240 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("1F0F67331303030700E0F0F
8F8F87870000000000000000000")
1250 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("FFFFFCF8F0C0800000000000
307073F79000000000000000000")
1260 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("FFFF3F1F0F03010000000 0C
0E0E0FC9E000000000000000000")
1270 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("FCF8F0F0C080808000003070
70F3F7F79000000000000000000")
1280 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("3F1F0F0F0301000000C0E0E
0F0FCFE9E000000000000000000")
1290 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("C580D8F08000B1E0003A050
5354A04000000000000000000E")
1300 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("AF0D488411470F070050922
24C90A0F000000000000000070")
1310 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("FFFEFCF6E2C0E8E00000010
00915030100000000000000000E")
1320 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("FFFF590183138707000000A
4284850700000000000000070")
1330 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("000000000000080FFF737C7F
0F7F777008404C2B087840400")
1340 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("01010101010103FF9EBE0EF
07EBEBC00102000704E202000")
1350 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("00000000000000007D7B616
D6D617F000606000000000000")
1360 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("0000000000000000DEBE86B
6B686FE006060000000000000")
1370 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("000000888880C2E7A9AF252
2222518000000000000000000")
1380 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("07082802518025 6F30E295C
8A42A9000000000000000000")
1390 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("402000098212BBFF129F4A5
4294400000000000000000000")
1400 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0F172106400019FF60C04CB
019E6000000000000000000000")
```

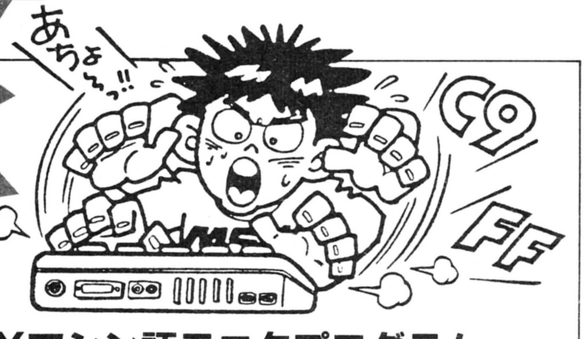
```
1410 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("8080C08080C3E7FF3B091F3
F3C1800000200000000000000")
1420 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0103030101C3E7FFDC90F8F
C3C1800004000000000000000")
1430 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("8080C0C08080C3E77B390F1
F3F3C18000200000000000000")
1440 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("000103030101C3E7DE9CF0F
8FC3C18004000000000000000")
1450 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("C0E0E0E0C0C0E0F00000000
000000001F0F0F0F1F1F0F00")
1460 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("030707070303070FF8F0707
078F8F000F8F0F0F0F8F8F000")
1470 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("C0E0E0E0C0C0E0F00000000
000000001F0F0F0F1F1F0F00")
1480 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("030707070303070FF8F0707
078F8F000F8F0F0F0F8F8F000")
1490 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("FFFFFFFEFFFFFEFC0000000
0000000010000000000000000")
1500 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("D9BE4CBB752A558B0024489
06062D48800264C9870221408")
1510 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("FFF8E0C0878E0C010000071
F3F3E7C790000071F3F3E7C79")
1520 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("FF3D08008040C0810000C2F
6FE6EDEEC0000C0F0F068DCEC")
1530 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("F8E0C0808C1E101400071F3
F3F7F717500071F3F3F7F7175")
1540 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("3F0F070363F1115100C0F0F
8F8FC1C5C00C0F0F8F8FC1C5C")
1550 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("F8E0C08080000C1E00071F3
F3F7F7F7F00071F3F3F7F7F7F")
1560 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("0701000000161F130F0FEF
EFEFCFCFC00800000E0E0FCFC")
1570 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("000000000000000001F7FF
FFFFF7F000000000000000000")
1580 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("0000000000000000EDFDBD
FEEF0FCFC000002060000000")
1590 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("0000000000000000000000
000000000000E1F3F3F7F7E78")
1600 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0000000000000000000001
804040000000FCFEFEFE1E0E")
1610 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("F9F2E5CB972F80DF03060C1
830601F000000000000001F00")
1620 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("77FFFF996B5DE3FF0000006
694A21C000000006694A21C00")
1630 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("00010C8E87C0E0F87F797C3
E3F1F07007F797C3E3F1F0700")
1640 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("0181C0408000083DDCECDE6
EFEF6C200DCECDC68F0F0C000")
1650 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("1E0C8080C08000837F7F3C3
91F3F7C007F7F3C390F070000")
1660 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("F161030307030183FCFC783
8F0F87C00FCFC7838E0C00000")
1670 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("1C1C9E8CC08000837D7D3F3
F1E3F7C007D7D3F3F0E070000")
1680 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("7171F363070301837C7CF8F
8F0F87C007C7CF8F8E0C00000")
1690 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("0000000000000000000003
17F7F3F1F000000000000000")
1700 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("000000000000000007CFCFCF
8F8F0E08008080810200000 0")
1710 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("0000000000000000000000
00000000300000307F7F3F1F")
1720 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("0000000000000000000000
000000001E1E3CFCF8F0E080")
1730 RETURN
```

●リスト2 "MAIN"

```
10 '********* Puk Puk MAIN      1986/11/12 H.Nakamu
ra [ LOGiN ] **********
20 '
30 CGEN:CLS:DEFINT A-Z:ST=1:CS=ST
40 DIM X(2),Y(2),TX(2,4),TY(2,4),I$(4,2),T$(5,2),A
2$(12),A1(12,19)
50 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000
000000000000000000000")
60 '
70 FOR I=1 TO 4:FOR I2=1 TO 2:READ CU$,CD$:I$(I,I2
)=CU$+CHR$(31,29,29)+CD$:NEXT:NEXT:DATA __,⁻|,▬,⊥
┬,▬,┤├,▇,┼┐,||,┘└,▌▌,⌒,ツテ,メモ,トナ,ヤユ
80 FOR I=1 TO 5:FOR I2=1 TO 2:READ CU$,CD$:T$(I,I2
)=CU$+CHR$(31,29,29)+CD$:NEXT:NEXT:DATA jk,z{,lm,|
},¥],^_,▌▌,◡,ヲァ,カキ,、・,エオ,イウ,クケ,ェォ,コサ,ャュ,シス,ョッ,セソ
90 '
100 TJO=1:JO=1:HO=1:PU=4:GOSUB 480:PALET 1,0:CGEN:
CLS:CGEN 1
110 IF PU=0 THEN CSIZE 2:COLOR 2:LOCATE 12,12:PRIN
T#0,"GAME OVER":MU=4:GOSUB830:COLOR 7:CSIZE:PAUSE
20:CS=ST:GOTO 90
120 N=0:HO=1:M=0:KE=0:V=0:A$="":C$="  "+CHR$(31,29
,29)+"  ":CGEN:CLS:CGEN1:LINE(12,6)-(25,12),"[",B:
LOCATE 14,8:PRINT"STAGE";:CGEN:PRINTUSING"   ##",S
T:CGEN 1:LOCATE  14,10:PRINT"PUK@PUK";:CGEN:PRINTU
SING" ##",PU:CGEN 1
130 IF ST<4 THEN T=1:ME$="[ クラコ゛ン ノ ウミ ]"
140 IF ST>3 AND ST<7 THEN T=3:ME$="[ タコ・ヘ゛ー ノ ウミ ]
"
150 IF ST>6 AND ST<10 THEN T=2:ME$="[ イカチャン  ノ ウミ
]"
160 IF ST>9 AND ST<13 THEN T=5:ME$="[ キ゛ンチャク ノ ウミ
]"
170 IF ST>12 AND ST<16 THEN T=4:ME$="[ ヒトテ゛ー ノ ウミ
]"
180 LOCATE 18,14:PRINTT$(T,1):CGEN:CSIZE 1:COLOR 3
:LOCATE 12,18:PRINT#0,ME$:CGEN 1:COLOR 7:CSIZE
190 ON ST RESTORE 910,1060,1090,1210,940,970,2330,
1000,1030,1120,1150,1180,1350,1490,2470
200 READ O,TT,E,X(1),Y(1),DX,DY,KA:FOR I=1 TO KA:R
EAD TX(1,I),TY(1,I):NEXT:FOR C=1 TO 24 STEP 2:READ
 B$:FOR B=1 TO 19:A=VAL(MID$(B$,B,1))
220 IF A=0 THEN A$="  "+CHR$(31,29,29)+"  ":GOTO 3
30
230 IF A=1 THEN A$="`a"+CHR$(31,29,29)+"pq":GOTO 3
30
240 IF A=2 THEN A$="bc"+CHR$(31,29,29)+"rs":GOTO 3
30
250 IF A=3 THEN A$="de"+CHR$(31,29,29)+"tu":GOTO 3
30
260 IF A=4 THEN A$="fg"+CHR$(31,29,29)+"vw":GOTO 3
30
270 IF A=5 THEN A$="hi"+CHR$(31,29,29)+"xy":GOTO 3
30
280 IF A=6 THEN A$="タチ"+CHR$(31,29,29)+"ミム":GOTO 3
30
290 IF A=7 THEN A$="「」"+CHR$(31,29,29)+"イウ":GOTO 3
30
300 IF A=8 THEN A$="no"+CHR$(31,29,29)+"￣π":GOTO 3
30
310 IF A=9 THEN A$=" ."+CHR$(31,29,29)+"-ア":GOTO 3
30
320                 '└ココハ CHR$(&HA0) テ゛スノテ゛ オマチカ゛エ
ナク。
330 A1$=A1$+CHR$(30)+A$:NEXT:LOCATE 1,C:PRINT A1$:
A1$="":NEXT:LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(HO,JO):Y(2)=
Y(1):X(2)=X(1):MU=1:GOSUB 840
340 '
350 LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(HO,JO):Y(2)=Y(1):X(2
)=X(1):GOSUB 580
360 IF STICK(0)=4 OR STICK(1)=4 THEN HO=3:X(1)=X(1
)-2:LOCATE X(2),Y(2):PRINT C$:GOSUB 680:LOCATE X(1
),Y(1):PRINT I$(HO,JO):GOTO 380
370 IF STICK(0)=6 OR STICK(1)=6 THEN HO=2:X(1)=X(1
)+2:LOCATE X(2),Y(2):PRINT C$:GOSUB 680:LOCATE X(1
),Y(1):PRINT I$(HO,JO)
380 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN IF O=1 THEN
 PLAY"O5FGE":O=0
390 IF STICK(0)=2 OR STICK(1)=2 THEN IF M=1 AND CH
ARACTER$(X(1),Y(1)+2)="`" THENPLAY"O2EDEREDE":FOR
R=2 TO 3:LOCATE X(1),Y(1)+R:PRINT "  ":PAUSE1:NEXT
:M=0
400 IF INKEY$(0)="G" THEN PU=PU-1:MU=2:GOSUB 830:G
OTO 110
410 IF E=0 AND N=0 THEN PLAY"O5DEC":N=1:LOCATE DX,
DY:PRINT"■/"+CHR$(31,29,29)+"/\"
420 '
430 LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(HO,JO):Y(2)=Y(1):X(2
)=X(1)
440 IF O=1 AND CHARACTER$(X(1),Y(1)+2)<>"`" AND Y(
1)<20 THEN HO=1:Y(1)=Y(1)+2:LOCATE X(2),Y(2):PRINT
 C$:GOSUB 680:LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(HO,JO)
450 IF O=0 AND CHARACTER$(X(1),Y(1)-1)<>"p" AND Y(
1)>3 THEN HO=1:Y(1)=Y(1)-2:LOCATE X(2),Y(2):PRINT
C$:GOSUB 680:LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(HO,JO)
460  IF JO=1 THEN JO=2:GOTO 350 ELSE JO=1:GOTO 350
470 '
480 CGEN 1:LINE(0,0)-(39,23),"[",BF:LINE(2,2)-(37,
21)," ",BF:PALET 1,1
490 LOCATE 3,3:PRINT"@ OPERATION @"
500 LOCATE 5,5:PRINT"PUK PUK ";I$(1,1);" ";:CGEN:P
RINT"4:";:CGEN 1:PRINT"LEFT ";:CGEN:PRINT"6:";:CGE
N 1:PRINT"RIGHT ";:CGEN:PRINT"2:";:CGEN 1:PRINT"DI
G":LOCATE 16,5:PRINT"SPACE  PUT DUMBBELL"
510 CGEN:LOCATE 3,8:PRINT"・ アナタ ハ タカラモノ( オオコ゛ン ノ ニ
ンキ゛ョウ ) ヲ":LOCATE 3,9:PRINT"モトメテ タヒ゛チ モト゛ッテコナク ナッタ
 コイヒ゛トノ PON":LOCATE 3,10:PRINT"ヲ サカ゛シ ニ ソノ ナソ゛ノ ウミ
 ニ モク゛ッテイッタ。":LOCATE 3,11:PRINT"シカシ ミテノトウリノ カラタ゛タ゛
 ト゛ウシテモ ウイテシマウ"
520 LOCATE 3,12:PRINT"ソノタメニ モク゛ルコトハ テ゛キナイ。 シカシ カンカ
```

```
"ｴﾀ ｽｴﾆ":LOCATE 3,13:PRINT"ｵﾓﾘ ｦ ﾓﾃﾊﾞ ｼｽﾞﾑ ﾄ ｲｳｺﾄﾆ
 ｷｶﾞﾂｲﾀ 。":LOCATE 3,15:PRINT"ｿｳﾕｳ ﾜｹﾃﾞ ｱﾅﾀﾊ ｵﾓﾘ(ｱﾚ
-)ｦ ﾄｯﾀﾘ ｽﾃﾀﾘ":LOCATE 3,16:PRINT"ｼﾃ ﾐｽﾞﾉ ﾅｶｦ ｳｺﾞｷ
ｱﾜｦ ｽﾍﾞﾃｱﾂﾒ ｻｲｺﾞﾆﾊ"
530 LOCATE 3,17:PRINT"ｺｲﾋﾞﾄｦ ｻｶﾞｼﾀﾞｼﾃ ﾎｼｲﾜｹﾀﾞ。":LO
CATE 3,18:PRINT"ｼｶｼｺﾉ ｳﾐﾆﾊ ｷｮｳﾎﾞｳﾅ ｲｷﾓﾉ ｶﾞ ｲﾏｽ。":L
OCATE 3,19:PRINT"ﾀﾞｶﾗ ｿﾚｦ ﾔｯﾂｹﾙ ﾓﾉﾓ ｻｶﾞｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ。":
CGEN 1:LOCATE 12,21:PRINT"HIT SPACE KEY":CGEN
540 IF INKEY$(0)=CHR$(&H1B) THEN KEY0,"":CGEN1:LOC
ATE 3,21:PRINT"@ SELECT MODE @ STAGE NO ";:CGEN:PR
INT"( 1-15 )":CGEN1:SCREEN0,1:CLS:INPUT A$:ST=VAL(
A$):SCREEN0,0:IF ST>0 AND ST<16 THEN RETURN ELSE L
OCATE2,21:PRINT"            HIT SPACE KEY
"
550 IF INKEY$(0)="c" THEN ST=CS:RETURN
560 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN ST=1:CS=1:R
ETURN ELSE 540
570 '
580 IF KA<2 THEN P=2
590 FOR I=1 TO KA
600 TX(2,I)=TX(1,I):TY(2,I)=TY(1,I)
610 IF TX(1,I)>INT(X(1)+(RND(1)*20)) AND CHARACTER
$(TX(1,I)-2,TY(1,I))=" " THEN TX(1,I)=TX(1,I)-2:GO
TO 650
620 IF TX(1,I)<INT(X(1)-(RND(1)*20)) AND CHARACTER
$(TX(1,I)+2,TY(1,I))=" " THEN TX(1,I)=TX(1,I)+2:GO
TO 650
630 IF TY(1,I)>INT(Y(1)-(RND(1)*10)) AND CHARACTER
$(TX(1,I),TY(1,I)-2)=" " THEN TY(1,I)=TY(1,I)-2:GO
TO 650
640 IF TY(1,I)<INT(Y(1)+(RND(1)*10)) AND CHARACTER
$(TX(1,I),TY(1,I)+2)=" " THEN TY(1,I)=TY(1,I)+2
650 LOCATE TX(2,I),TY(2,I):PRINTC$:LOCATE TX(1,I),
TY(1,I):PRINTT$(TT,TJO):NEXT
660 PAUSE P:IF TJO=1 THEN TJO=2:RETURN ELSE TJO=1:
RETURN
670 '
680 CE$=CHARACTER$(X(1),Y(1))
690 IF CE$="`" OR CE$=" " THEN X(1)=X(2):GOTO 820
700                      ' ﾚｺｺﾊ CHR$(&HA0)
710 IF CE$="h" THEN PLAY"O6EBA":PU=PU+1:GOTO 820
720 IF CE$="b" THEN PLAY"O6EBA":E=E-1:GOTO 820
730 IF CE$="d" THEN PLAY"O6EBA":M=1:GOTO 820
740 IF CE$="n" THEN PLAY"O6EBA":KE=1:GOTO 820
750 IF CE$="ﾀ" THEN PLAY"O6EBA":V=1:GOTO 820
760 IF CE$="f" THEN PLAY"O6EBA":O=1:GOTO 820
770 IF CE$="｢" AND KE=0 THEN X(1)=X(2):GOTO 820
780 IF CE$="｢" AND KE=1 THEN PLAY"O6DBE":KE=0:GOTO
 820
790 IF CE$="■" THEN ST=ST+1:COLOR 6:CSIZE 2:LOCATE
 10,12:PRINT#0,"NEXT STAGE":MU=3:COLOR 7:CSIZE:FOR
 I=1 TO 4:LOCATE X(1),Y(1):PRINT I$(4,2):PAUSE 5:L
OCATE X(1),Y(1):PRINT I$(1,1):PAUSE 5:NEXT:GOSUB 8
30:RETURN 120
800 IF V=0 ELSE GOTO 820
810 IF CE$="j" OR CE$="l" OR CE$="¥" OR CE$="■" OR
 CE$="ｦ" OR CE$="､" OR CE$="ｨ" OR CE$="ｪ" OR CE$="
ｬ" OR CE$="ﾞ" THEN PLAY"O3CDC":LOCATE X(1),Y(1):PR
INT I$(4,1):PU=PU-1:MU=2:GOSUB 830:PAUSE 10:RETURN
 110
820 RETURN
830 '
840 PAUSE 5:TEMPO 120:PLAY"O4"
850 IF MU=1 THEN PLAY"+A5+E2+A5+E2+A2+E2+A2++#C3++
E4:A5E2A5E2A2E2A2+#C3+E4"
860 IF MU=2 THEN PLAY"+C2BAGFEDCF4G+C:C2-B-A-G-F-E
-D-C-F4-GC"
870 IF MU=3 THEN PLAY"+G4+F+E+D+CR0+G4R0+C4:-E4-D-
C-G-CR0-E4R0-C4"
880 IF MU=4 THEN PLAY"+C4+C3R0+C3R0+C3R0+C3R0+C3R0
+C3R0+C3R1+C6+F+G:G4G3R0G3R0G3R0G3R0G3R0G3R0G3R1G6
B+C:-C4-C3R0-C3R0-C3R0-C3R0-C3R0-C3R0-C3R1-C6-G-C"
885 IF ST=16 THEN PAUSE 6:BEEP 1:FOR J=1 TO 60:FOR
 I=1 TO 7:COLORI:CSIZE 2:LOCATE 6,12:PRINT#0,"CONG
RATULATION":NEXT:NEXT:BEEP 0:CSIZE:COLOR 7:GOTO 89
1
890 TEMPO 3000:PAUSE 5:RETURN
891 CLS:PALET 1,1:LINE(7,78)-(176,96),PSET,0,BF:PA
USE 5:LINE(0,0)-(39,23),"[",B:LOCATE 20,10:PRINT"ﾆ
ｽ":LOCATE 20,11:PRINT"ﾖﾗ":CGEN:LOCATE 6,3:PRINT"｢
ﾌﾟｸ･ﾌﾟｸ ｻｶﾞｼﾆ ｷﾃｸﾚﾀﾉ ﾈ !! ｣":CGEN 1:X=1
892 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 2:X=X+1:LOCATE X-1,10:
PRINT C$:LOCATE X,10:PRINT I$(2,I):PAUSE 2:NEXT:PA
USE 2:NEXT:CGEN:LOCATE 9,5:PRINT"｢ ﾎﾟﾝ ﾁｬﾝ ｼﾝﾊﾟｲ ｼ
ﾀﾖ｡ ｣":LOCATE 6,6:PRINT"｢ ﾃﾞﾓ ﾎﾝﾄｳ ﾆ ﾌﾞｼﾞ ﾃﾞ ﾖｶｯﾀ｡
 ｣":LOCATE8,8:CSIZE 2:CGEN 1:PRINT#0,"GAME IS OVER
"
893 CSIZE:RESTORE 894:FOR I=1 TO 8:READ A$:LOCATE
14,12+I:PRINT A$:NEXT:PAUSE 250:LINE(7,78)-(176,96
),PSET,1,BF:CLR:GOTO 10
894 DATA " @@@   @@@","@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@",
"@@@@@@@@@@@"," @@@@@@@@@","  @@@@@@@","   @@@@@",
"    @@@"
910 DATA 1,1,9,3,2,35,20,1,25,2
920 DATA 9999999999999999999,9010041004100410049,9
010101010100010109,9010101010106010109,90101010101
00810109,9010101010100010109,9010101010100010109,9
010101010100010109,9212121212121110109,90101010101
01010109,9020102010207000109,9999999999999999999
940 DATA 1,3,5,3,20,35,20,2,21,8,29,8
950 DATA 9999999999999999999,9004000004000000009,9
001000100011000009,9000131000001000009,90000100000
01400009,9000101000001000009,9061000100011100009,9
000000000000000029,9000001111000001119,91110010210
00001009,9002001887020207009,9999999999999999999
970 DATA 1,3,3,3,10,35,20,3,9,2,27,4,29,4
980 DATA 9999999999999999999,9414040070144444449,9
610000610100000009,9710008810100200009,90102088181
00008089,9011181110101111109,9000000070071070009,9
011101110111011139,9010000010101010119,90100000101
01010119,9810820018157010709,9999999999999999999
1000 DATA 1,2,25,3,20,23,20,3,31,20,33,18,35,20
1010 DATA 9999999999999999999,9424242434242424249,
9040404040404040409,9020202020202020209,9404040404
040404049,9202020202020202009,9000111111100000009,
9000133111111100009,9000111111133100009,9000111111
111100009,9000702080120100009,9999999999999999999
1030 DATA 1,3,4,7,2,3,2,0
1040 DATA 9999999999999999999,9200030000000344029,
9011111111111111109,9014444444444444109,9011111111
111111109,9078888888888888109,9311111111111111109,
9000073737870000009,9111111111111111119,9011111111
111111119,9277777777777777029,9999999999999999999
1060 DATA 1,1,5,11,20,33,2,3,13,10,15,10,17,10
1070 DATA 9999999999999999999,9400770044400770009,
9001111000001111009,9011111100010004109,9015000411
130000109,9010000000000000109,9001000000000001209,
9000100000000012009,9000010000000100209,9000001100
011020009,9880300011100000209,9999999999999999999
1090 DATA 1,1,8,5,20,35,2,1,33,10
1100 DATA 9999999999999999999,9400000043000000209,
9000000010002000009,9010000111000002009,9011001111
100200009,9011311111110002009,9011100023110020009,
9011111111112000009,9011001111100000009,9510000111
000000009,9000000000000000009,9999999999999999999
1120 DATA 1,5,10,3,2,7,2,1,23,2
1130 DATA 9999999999999999999,9020004000000000009,
9012001111011110009,9010001001014000009,9010021001
210210009,9211101111011110009,9020000400400000009,
9000000102110001009,9002000000101001009,9200000100
100101009,9000000100100011009,9999999999999999999
1150 DATA 1,5,4,19,12,7,20,2,25,2,27,16
1160 DATA 9999999999999999999,9400080040400000049,
9000000200020000009,9000000000000000009,9000000110
110000009,9000001100011006009,9000011000001111119,
9000110011111111119,9001120070000070049,9811111111
111011109,9110000020007000159,9999999999999999999
1180 DATA 1,2,8,19,20,19,20,0
1190 DATA 9999999999999999999,9040400340430040409,
9000000000000000009,9311101110111011139,9012101210
121012109,9011131113111411109,9000004340434000009,
9011101110111011109,9012101210121012109,9011101110
111011109,9000000000000000009,9999999999999999999
1210 DATA 1,3,2,3,20,35,20,3,9,2,19,6,5,8
1220 DATA 9999999999999999999,9000000000000000009,
9000000010400000009,9000000001000000009,9000400000
800000009,9000012000000000009,9000011010010000049,
9000000070011111009,9000000001001010009,9000000010
020000009,9000000010010000109,9999999999999999999
1350 DATA 1,2,1,3,4,35,20,0
1360 DATA 9999999999999999999,9664444444444444669,
9003000003080808089,9111111111111111119,9013181310
181516169,9111111111111111119,9510331516141415139,
9111111111111111119,9510161073181016139,9111111111
111111119,9618151070707070209,9999999999999999999
1490 DATA 1,4,14,19,20,23,14,2,13,8,21,8
1500 DATA 9999999999999999999,9044022043402204409,
9000022111112200009,9000001001001000009,9012110001
000112109,9010070501050700109,9010110001000110109,
9010141081801410109,9011103111113011109,9012100018
100012109,9000002000002000009,9999999999999999999
2330 DATA 1,2,14,19,20,19,20,1,23,8
2340 DATA 9999999999999999999,9400374000004730049,
9011110012100111109,9002010010100102009,9111010012
100101119,9020010010100100209,9011112012102111109,
9002418010180142009,9111011112111101119,9000000010
100000009,9211110000000111129,9999999999999999999
2470 DATA 0,4,6,3,2,35,20,3,19,2,19,20,25,12
2480 DATA 9999999999999999999,9004001400000004489,
9040000000000000009,9011110110010111009,9210000101
010100109,9012000101010100109,9011108101010100109,
9010000101010100109,9072000101210100109,9011110100
110111009,9072670000078027089,9999999999999999999
```

マシン語を打ち込むには、これが必要



MSXマシン語モニタプログラム

MSX用マシン語モニタプログラムがバージョンアップした。これからは、このモニタを利用して入力してほしい。

厳密に言うと、これはマシン語モニタ作成プログラムである。&H8300～&H84DFに置かれたマシン語プログラム"mon_A"と、&HF100～&HF2DFに置かれた"mon_B"プログラムを発生させ、カセットにセーブするためのものなのだ。とりあえず、以下の手順を実行してみよう。①右のプログラムを入力する②デバッグしたなら、RUN [RETURN] ③新しいカセットをデータレコーダにセット、REC状態にする④何かキーを押す⑤"mon_A"というファイル名のマシン語プログラムを自動的にセーブしてくれる⑥しばらく待つ⑦③をくり返す⑧④をくり返す⑨"mon_B"というプログラムを自動的にセーブしてくれる。⑩以上でおわり。

これで、マシン語によって作られたモニタプログラムが2つできた。このどちらかを使ってマシン語を入力すればいいわけだ。両プログラムとも機能は同じ。ただ置かれているエリアが"mon_A"は&H8300～&H84DF、"mon_B"のほうは&HF100～&HF2DFとちがっているだけ。今後、ログイン誌上でご紹介するMSXマシン語プログラムは、このいずれかを指定するので、その指示によって使いわけてほしい。

それぞれのモニタの走らせ方は、

①NEW:CLEAR10, &H82FF(mon_Aの場合)
NEW:CLEAR10, &H〔打ち込もうとするマシン語プログラムのスタートアドレスから1を引いたもの〕(mon_Bの場合)
それぞれ入力できたら [RETURN]

②BLOAD "CAS:", R [RETURN]

③[F1] を押す。するとモニタは起動する。

モニタで使うコマンドは次の4つである。

●Sコマンド　データを打ち込むとき使う。たとえばB000番地から入力するのならSB000とした後、[RETURN] とする。アドレスは [SPACE] で1つ進み、[BS] で1つ戻る。このモードから抜けたいときは、[RETURN] を押せばいい。

●Dコマンド　メモリ内のデータをディスプレイに表示させるコマンド。B000番地からCFFF番地までの内容を見たいときは、DB000, CFFF [RETURN] とする。もちろんログイン仕様のチェックサム付きで表示される。

●Pコマンド　メモリ内のデータをプリンタに打ち出す。書式はDコマンドと同じ。

●Bコマンド　BASICに戻る。

なお、"mon_A"のプログラムは、ディスク上でも実行可である。ディスクにセーブするときには、1度カセットに落としたものをCLEAR10, &H82FF [RETURN] としたのち読み込ませて、BSAVE "ファイル名", &H8300, &H84DF, &H8300 [RETURN] とすればいい。ディスクにセーブされたモニタの走らせ方は、NEW:CLEAR10, &H82FF [RETURN] BLOAD "ファイル名", R [RETURN] でOKだ。

2種類のモニタプログラム、活用してくれ！

```
100 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z
110 SCREEN 1:GOSUB 380
120 TA=&HD000:EA=&HD23F
130 FOR I=TA TO EA STEP 16
140 CS=0
150 FOR J=0 TO 15
160 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
170 POKE I+J,A:CS=CS+A
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>CS MOD 256 THEN BEEP:PRINT:PRIN
T PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3);"ぎょう か 100-200 ぎょう に まちがい
が あるらしい":END
200 NEXT
210 I$="A:8300-84DF"
220 FOR I=0 TO 1
230 CLS:PRINT:PRINT"マシンご モニタ[mon_";I$;"] を
240 PRINT"セーブします。
250 PRINT"データレコーダを、ろくおんじょうたいに して
260 PRINT"なにか キーを おしてください...";:I$=INPUT$(1)
270 PRINT:PRINT:PRINT"<NOW SAVING>
280 DEF USR=&HD1E0:A=USR(0)
290 IF I THEN 360
300 GOSUB 380
310 FOR J=&HD000 TO &HD1DF
320 IF (PEEK(J)=&H83 OR PEEK(J)=&H84) AND (PEEK(J+1)<>&H83 A
ND PEEK(J+1)<>&H84) THEN POKE J,PEEK(J)+&H6E
330 NEXT
340 POKE &HD203,&HF1:POKE &HD20A,&HF2:POKE &HD23B,&H42
350 I$="B:F100-F2DF"
360 NEXT
370 PRINT:PRINT"Completed.":END
380 CLS:PRINT:PRINT"しばらく おまちください...":RETURN
390 DATA 21,14,83,11,7F,F8,01,0A,00,ED,B0,21,1E,83,22,9A,66
400 DATA F3,C3,CF,00,41,3D,55,53,52,28,30,29,0D,00,CD,6C,C4
410 DATA 00,FD,21,FB,FA,3E,C3,32,B6,FF,21,DB,84,22,B7,FF,53
420 DATA CD,3B,00,11,25,83,D5,CD,D1,84,3E,5D,CD,A5,00,CD,92
430 DATA AE,00,D8,23,7E,FE,5D,28,02,18,01,23,7E,CD,8D,84,44
440 DATA FE,20,28,F7,B7,C8,FE,42,20,07,3E,C9,32,B6,FF,D1,E2
450 DATA C9,F5,CD,96,84,38,1A,F1,FE,53,CA,8B,83,F5,D5,CD,A8
460 DATA 96,84,E1,38,0C,F1,FE,44,CA,ED,83,FE,50,CA,E8,83,2F
470 DATA F5,F1,CD,C0,00,3E,3F,CD,A5,00,C9,EB,CD,64,84,CD,98
480 DATA 84,84,3E,2D,CD,A5,00,CD,9F,00,FE,0D,C8,FE,20,20,62
490 DATA 03,23,18,E8,FE,08,20,03,2B,18,E1,CD,BB,83,38,DC,92
500 DATA CD,9F,00,CD,BB,83,38,D4,23,18,D1,CD,8D,84,CD,A5,DF
510 DATA 00,FE,47,30,17,FE,41,30,04,FE,3A,30,0F,FE,30,38,DC
520 DATA 0B,FE,41,38,02,D6,07,D6,30,ED,6F,C9,FD,7E,00,77,7E
530 DATA CD,D1,84,CD,82,83,37,C9,3E,C9,32,B6,FF,AF,32,FC,BF
540 DATA FA,CD,64,84,CD,C9,84,7D,81,E5,F5,06,08,CD,84,84,84
550 DATA F1,FD,86,00,F5,3A,FC,FA,FD,86,00,32,FC,FA,23,10,77
560 DATA EC,CD,C9,84,F1,E1,D5,11,08,00,19,D1,CD,C9,84,CD,97
570 DATA 6D,84,2B,E7,30,10,23,CD,46,84,38,0A,7D,FE,08,30,F2
580 DATA C0,CD,3D,84,18,B7,CD,3D,84,CD,D1,84,C9,CD,C9,84,B0
590 DATA 3A,FC,FA,C3,6D,84,CD,B7,00,D8,E6,02,C8,CD,58,84,99
600 DATA CD,B7,00,D8,E6,02,28,F8,06,00,10,FE,CD,B7,00,E6,E2
610 DATA 02,20,F7,C9,CD,D1,84,7C,4F,CD,6D,84,7D,CD,70,84,CB
620 DATA 0F,0F,0F,0F,F5,E6,0F,C6,30,FE,3A,38,02,C6,07,CD,28
630 DATA A5,00,F1,C9,CD,C9,84,7E,FD,77,00,18,E0,FE,61,D8,9A
640 DATA FE,7B,D0,E6,5F,C9,11,00,00,06,05,D7,CD,8D,84,FE,26
650 DATA 2C,28,24,B7,28,21,FE,41,38,03,FE,5B,3F,EB,30,06,AB
660 DATA D6,30,30,08,18,0F,FE,47,30,0B,D6,37,29,29,29,29,96
670 DATA B5,6F,EB,10,D6,37,C9,B7,C9,F5,3E,20,CD,A5,00,F1,2B
680 DATA C9,3E,0D,CD,A5,00,3E,0A,C3,A5,00,33,33,C3,A2,00,01
690 DATA 3E,FF,CD,EA,00,06,0A,3E,D0,CD,2D,D2,10,F9,21,37,3F
700 DATA D2,06,06,7E,23,CD,2D,D2,10,F9,CD,F0,00,AF,CD,EA,77
710 DATA 00,21,00,83,CD,28,D2,D9,21,DF,84,CD,28,D2,D9,CD,35
720 DATA 28,D2,21,00,D0,11,E0,D1,7E,CD,2D,D2,23,B7,E5,ED,A3
730 DATA 52,E1,20,F4,CD,F0,00,C9,7D,CD,2D,D2,7C,C5,D5,E5,11
740 DATA CD,ED,00,E1,D1,C1,C9,6D,6F,6E,5F,41,20,00,00,00,00
```

マシン語ダンプリストのチェックサムについて

ログインの誌上に掲載されているチェックサムは、アドレスを上位1バイト(上2ケタ)、下位1バイト(下2ケタ)に分け、それにつづく8つのデータをすべて加えた合計値の下位1バイト(下2ケタ)を掲載するというフォーマットを採用している。つまり、打ち込んだデータに誤りがあれば、チェックサムの値が異なってくるわけだ。下に掲載されているプログラムリストを間違いなく打ち込めば、マシン語プログラムの修正がラクに行なえるのだ。

さて、このプログラムをRUNさせると、トップアドレスとエンドアドレスを尋ねられるから、チェックサムを求めたいマシン語プログラムのアドレスを入力してくれ。その際&Hなどの16進表記は必要ない。ダイレクトに16進数を打ち込んでくれればOKだ。

このプログラムは256バイトごとのチェックサムも合わせて出力しているから活用してほしい。256バイトごとのチェックサムは、プログラムリストの一番右に表示してあるから、プログラムをチェックするときは、まず256バイトごとのチェックサムを確かめてくれ。もし誤っていたならば、そのブロックの8バイトチェックサムを調べて、打ち込み誤りをしている個所を見つけだして、訂正すればよい。なお、256バイトごとのチェックサムは、データのみの加算となっているから注意してほしい。また、このチェックサムプログラムは、マイクロソフトBASICで書かれているため、マイクロソフトのBASICを採用しているマシンでは、変更点なしで動く。また、マイクロソフト以外のBASICでも、若干の変更で動作する。

ログインでは今後も、長大なマシン語ダンプリストを掲載する場合は、このチェックサムプログラムに準拠してプログラムリストを掲載していくので、このプログラムをカセットテープやディスケットなどにセーブしておくと便利に使えるだろう。

●マシン語ダンプリストの一例

```
8000  00 1B 00 64 00 91 22 53  05
8008  54 41 44 44 52 22 3B 3A  8E
8010  8D 20 0D 34 01 3A 53 41  4D
8018  F1 44 00 3A 00 6E 00 91  06
8020  22 45 4E 41 44 44 52 22  92

80E8  00 26 01 A0 00 8B 20 28  02
80F0  FF 85 28 28 41 44 F3 19  D5
80F8  29 F6 1C 00 01 29 F1 28  F6 D0
```

データ(これを打ち込む)
アドレス
8バイトごとのチェックサム(アドレスを含む)
256バイトごとのチェックサム(アドレスを含まない)

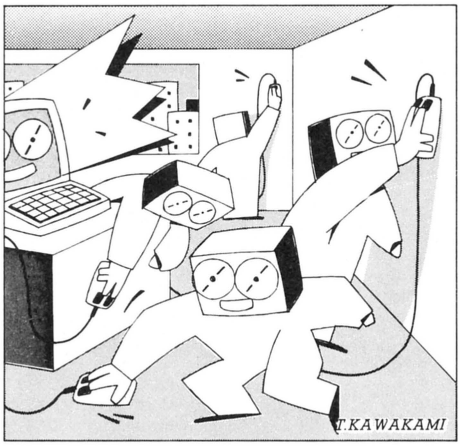
●汎用チェックサムダンププログラムリスト

```
100 PRINT"START ADDRESS :"; :GOSUB 180:SA=D
110 PRINT" END  ADDRESS :"; :GOSUB 180:EA=D:AE=0
120 FOR AD=SA TO EA STEP 8 :CS=0:D=INT(AD/256):X=1:GOSUB 220
130 D=AD-INT(AD/256)*256:X=1:GOSUB 220:PRINT "  ";
140 FOR A=0 TO 7:D=PEEK(AD+A):GOSUB 220: PRINT " ";:NEXT A
150 PRINT " ";:D=CS:X=1:GOSUB 220
160 IF (INT((AD+8)/256)=(AD+8)/256)+(AD>=EA) THEN D=AE:GOSUB 300:AE=0
170 PRINT:NEXT AD:END
180 INPUT A$:D=0:FOR I=1 TO LEN(A$):DT=ASC(MID$(A$,I,1))
190 IF (DT>96)*(DT<123) THEN DT=DT-32
200 DT=DT-48:IF DT>9 THEN DT=DT-7
210 D=D*16+DT:NEXT I:RETURN
220 DT=INT(D/16):GOSUB 280
230 DT=D-INT(D/16)*16:GOSUB 280
240 CS=CS+D:IF CS>255 THEN CS=CS-256
250 IF X=1 THEN X=0:GOTO 270
260 AE=AE+D:IF AE>255 THEN AE=AE-256
270 RETURN
280 DT=DT+48:IF DT>57 THEN DT=DT+7
290 PRINT CHR$(DT);:RETURN
300 PRINT " ";:GOSUB 220:RETURN
```

MAY, 1987

Editorial log

次のログインは、ゲーム以外でもパソコンを遊んでしまおうという究極の面白特集でおじゃまするぞ。どんな内容になるか、こうご期待!



大好評の最新ゲーム徹底解剖!!　6月号のメニューはどーかというと、これまたスゴイのひと言。まずは、ラプラスの魔でしょ、それからマンハッタンレクイエム、エルスリード、ぎゅわんぶらあ自己中心派、ボルフェスと5人の悪魔など注目どころがせーぞろいだ。とにかく、発売直前、直後のゲームの面白さをわかりやすく紹介していくから今後ともよろしくお願いしたいわけだ。MSX通信の別冊もついて、コリャスゴイヨンのログイン6月号。お近くの本屋さんで買ってね。

LOGiN 6月号は5/8発売! 特価520円

●広告目次

アートディンク……114
アイエーシステム……120
アイレム……96
アイ・ブイ・アイ……128
青山コンピュータグラフィックススクール……395
アルシス　ソフトウェア……115
イケショップ……391
ウエーブアイ……400
ウィンキーソフト……126
エニックス……97～99
エヌ・ティ　システムクリエイト……124
エム・アイ・エー……136
エム・エー・シー（ハミングバードソフト）……66～67
ＡＶＣフタバ電機……390
クリスタルソフト……63～65
呉ソフトウェア工房……129
ゲーム・アーツ……46～47
ゲーム・エイド……392
光栄……81～83
工画堂スタジオ……121
コスモス・コンピュータ……43～45
コナミ……90～91
コムピットサーラ……394
コンパイル……122
ザイン・ソフト……102～103
システム・コンピュータ……393
システムサコム……50～51
システムソフト……78～80
シャープ……30～31
社会思想社……396
ジャスト……134
シャノアール……113
シンキングラビット……68～69
スキャップ　トラスト……72～73
スクウェア……52～53
スタークラフト……70～71
全流通……112
ソフトアーデン……384～385
ソフトスタジオWING……130
辰巳出版……397
Ｔ＆Ｅソフト……74～77
テクノソフト……100～101
データウエスト……94～95
デービーソフト……60～61
東芝ＥＭＩ……125
東宝……127
ＴＲＡＣＥＲＳ　ＳＯＦＴ……132
日本コンピューターシステム……92～93
日本ソフトバンク……387
日本テレネット……84～87
日本電気……表2、1
日本ファルコム……54～59
ハート電子産業……119
ハドソン……表3
パシフィックコンピュータバンク…382～383
パック・イン・ビデオ……118
ビー・エヌ・エヌ……389
ビー・ピー・エス……48～49
ビクター音楽産業……32～36
富士通……表4
富士見書房……135
ブラザー工業……88～89
ブロダーバンドジャパン……131
ボーステック……38～42
ホット・ビィ……117、123
ポニー……104～105
マイクロキャビン……110～111
マイコンハウスＳＰＳ……116
メモランダム……388
メディアショップ　ハイランド……386
ランダムハウス……108～109
リバーヒルソフト……106～107
ログ……133
渡部商事ファントム……380～381

■発行人　塚本慶一郎　■編集長　小島文隆　■編集スタッフ　藪暁彦／塩崎剛三／金井哲夫／田中富美子／河野真太郎／加川良／唐木緑／樹村頼子／新井創士／水野震治／浜村弘一／伊東みか／下山牧子／金田一健／石井理恵子／高橋久美子／渡辺妙子／金矢八十男／川村篤／小畠千栄／宮地千里／大塚由利子／入澤貴志　■制作スタッフ　本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人　■編集協力　上野利幸／由井香織／田辺達也／山口裕生／伊藤雅敏／船田巧／青柳昌行／山口英夫／鈴木弘明／加藤彰洋／田中芳洋／森岡憲一／小池善之／篠泰樹／土方幸和／深山かおり／都竹喜寛／林大紋／可徳剛／高橋義信／藤木清輝／渋谷洋一／二木康夫／石埜三千穂／敷島勝幸／藤本直子／河合歩／川尻角栄／川村和弘　■制作協力　admix／三輪悦子／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／清水正昭／SPACE“Y”／高橋義昭／浜崎千英子／前田実穂子／刑部仁／山口志乃／河奈佳子／佐野哲次／大野聡／小松和好／松本鏡子／高橋由佳／出浦美佐子／宮田英明　■アメリカ駐在　トム・ランドルフ　■フォトグラフ　高瀬ゆうじ／任博／木内博／水科人士／八木澤芳彦　■イラスト　横山宏／かわぐちせいこ／細田雅亮／米田裕／末弥純／川上富也／スワン松本／土居孝幸／野沢朗／石川かおる／田村こより／内田美智子／伝陽一郎／宮嶋美奈子／ケンツ・キンダー／前田実緒／山口一和／もろが卓／あっぱら・松本

*火の鳥	Ⓡ5,800円	MSX2	*ヴァクソル	Ⓡ6,800円 Ⓓ7,800円	88/MSX
*がんばれゴエモンからくり道中	Ⓡ5,800円	MSX2	*エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
*ファンタジーゾーン	Ⓡ5,500円	MSX	ヤングシャーロック	Ⓡ5,800円	MSX
*ローオブ・ザ・ウェスト	Ⓓ6,800円	98/88	マットライダー	Ⓡ6,200円	MSX2
*トリトーンII	Ⓓ7,800円	88	アナザ	Ⓡ5,500円	MSX
*ザナック	Ⓡ5,800円	MSX2	マデリーン	Ⓓ7,200円	88
*エリア5	Ⓡ4,800円	MSX	グインサーガ	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1/7/77
*自己中心派	Ⓓ6,800円	88	雀豪I	Ⓓ8,800円	98
*ファイヤーボール	Ⓓ5,800円	77AV	エイリアン2	Ⓓ7,200円 Ⓡ5,900円	88SR/X1/MSX
*ファンタジーII	Ⓓ9,800円	98	ルーイン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV

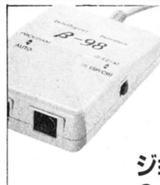
ビジネスソフト

一太郎Ver.2	D 58,000円	98	ユーカラART	D 40,000円	98 88SR 88MR
SUPER春望・クリエイティブ	D 34,800円 (88MR) 37,800円	88	テラ3世	D 32,000円	98
プライマー	D 17,800円	88	The FILE	D 45,000円	98
ロータス1-2-3	D 98,000円	98 FM	ES-TERM(VJE付)	D 32,000円	98
HuCAL16	D 48,000円	98	ES-TERM(VJE無)	D 23,000円	98
ダビンチ	D 6,800円	88/7/77	The WORD	D 32,000円	98
一太郎文例集	D 20,000円	98	TET-77 エリー	D 29,800円	77
印刷工房一太郎	D 18,000円	98	NINJA	D 39,800円	98
ユーカラK2+ターボ	D 28,000円	98/88/X1/M25	将軍	D 34,800円	88SR/88MR
マルチプラン	D 68,000円	98	即戦力 SAMURAI	D 19,800円	88SR/88MR/X1/7/77
PRINT SHOP	98 12,800円 D 9,800円	98/88/7/77/M25	JETカード	D 14,800円	88SR
NEOSバスマウス	9,800円	98	JETターミナル	D 9,800円	88SR
NEOSシリアルマウス	12,800円	98/88	A1 俊	D 95,000円	98
スウィングカルク	D 20,000円	98	A1 優Ver1.1	D 95,000円	98
The CARD2	D 40,000円	98	シャトル2	D 42,000円	98
新8801漢字BASIC	D 15,000円	98	JET880 AV2	5"2 D 35,800円	88SR



★ファミコン用ジョイスティック
スペースバトル
最高毎秒42発!
■価格3,980円

- ●メルコ増設RAMボード(2M) ~~74,800円~~→44,000円
- 〃 (1.5M) ~~59,800円~~→35,000円
- ●98VM用ディスクドライブ(NEC)FD1155C 26,000円
- ●VM21,VX用ディスクドライブ(NEC)FD1155D 28,000円
- ●88シリーズ用ディスクドライブ(TEAC)FD55BV ~~60,000円~~→23,000円



あなたの98,88に ジョイステックが つながります。

ジョイステックインターフェース
●ベーター98……価格9,800円
●ベーター88……価格6,800円
ベーター88用分岐アダプター……3,000円
(98,88に市販のジョイステックが接続できます。)

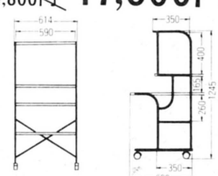
フロッピーディスク大特価! ※価格はすべて1枚単価です。

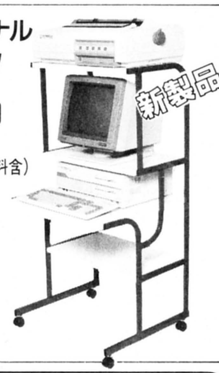
	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2D	3.5"2DD	3.5"2HD	8"2D
ノーブランド	70円	110円	250円	280円	310円	980円	460円
ファントムオリジナル(P.ケース入)	110円	140円	270円	390円	420円	——	——
マクセル	280円	380円	580円	670円	800円	1,200円	550円

(**目玉商品** メモレックス「メモリーメイト」5"2D 1枚120円 限定3,000枚 ※売り切れの場合はゴメンナサイ!)

The Books ドラゴンバスターの本……850円
アドベンチャー&ロールプレイングII……1,800円

小西六エニックス オリジナル
パソコンデスク 大特価!! ED-3000
販売価格 ~~22,800円~~ **17,800円**(送料含)
新製品





★ファミコン用
Joycard mark II
●価格1,980円
(1本でも送料無料)

連射一丸総攻撃



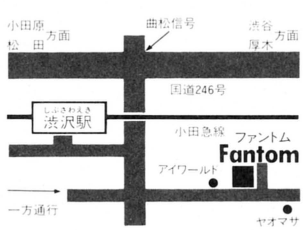
JOY CARD SuperIIは、
①MSX対応
②2段階連射式

■価格2,980円

だからBEE CARDの「スターソルジャー」や「スターフォース」の点数がグーンとアップする。

渡部商事ファントム〈直営店〉

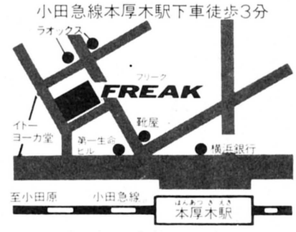
神奈川県秦野市曲松2丁目3-16
〒259-13 FAX.0463-88-7740
☎0463-88-7666(代)



渡部商事ファントム〈販売店〉

神奈川県厚木市中町4-15-5
〒243 サンシャイン55ビル
☎0462-23-2446

小田急線本厚木駅下車徒歩3分



●お申し込み方法
①現金書留 ②郵便為替
③郵便振込 振込口座 横浜5-27481
④銀行振込
●銀行振込口座
横浜銀行(秦野支店)
㊟206961
銀行振込みの場合、申込用紙をハガキに貼り、お送りください。
渡部商事ファントム

申込用紙					
フリガナ		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
住所	□□□-□□ ☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 機種		割引料金			
		合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。※速達希望の方は300円プラスしてお送りください。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

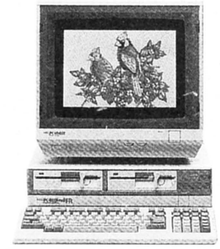
COMPUTER BANK

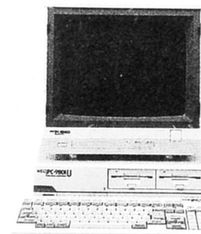
J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

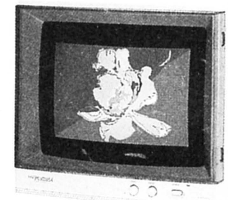
特選！中古パソコン4機種

全商品6ヶ月保証付


PC-8001MKⅡ
¥123,000➡ ¥18,000


PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ¥108,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥128,000


PC-9801U2
¥298,000➡ ¥128,000


PC-KD854
¥89,800➡ ¥62,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800➡	¥ 8,000
PC-6001MKⅡ	¥ 84,800➡	¥ 12,000
PC-6001MKⅡSR	¥ 89,000➡	¥ 15,000
PC-8001	¥168,000➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥ 18,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥ 22,000
PC-8201	¥138,000➡	¥ 42,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 28,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥ 36,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 75,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥128,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 48,000
PC-9801E	¥215,000➡	¥ 78,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥148,000
PC-9801F3	¥758,000➡	¥208,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥128,000

ディスプレイ

PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥ 58,800➡	¥ 22,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログカラー) 新品	¥ 89,800➡	¥ 62,000
PC-MD651(14インチ2880字モノクロ)	¥ 59,800➡	¥ 20,000
PC-KD651(14インチ2880字カラー)	¥198,000➡	¥ 58,000
N5915(プラズマディスプレイ)	¥198,000➡	¥ 98,000
N5921(14インチXA用モノクロ)	¥ 90,000➡	¥ 32,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000➡	¥ 28,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 55,000
PC-98H34(増設用10MBハードディスクユニット)	¥288,000➡	¥ 88,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800➡	¥ 14,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 32,000
PC-8024(＋漢字ロム)(10インチ9ドットプリンタ)	¥158,000➡	¥ 38,000
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥ 89,000➡	¥ 25,000
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000➡	¥ 30,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
PC-8825(10インチ24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥176,000➡	¥ 38,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥ 35,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ) 新品同様	¥889,800➡	¥ 28,000
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
NM9100(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥220,000➡	¥ 42,000
NM9200(15インチ18ドット漢字プリンタ)	¥350,000➡	¥ 38,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	¥168,000

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥ 16,800➡	¥ 7,500
PC-6081	¥ 12,800➡	¥ 5,500
PC-6082	¥ 19,800➡	¥ 7,500

その他

128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-コンパチ) 新品	¥11,000➡	¥ 6,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥ 19,800➡	¥ 12,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥ 29,800➡	¥ 15,800
1MB RAMディスク(メルコ/BM-1000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥ 44,800➡	¥ 28,000
1.5MB RAMディスク(メルコ/BM-1500、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥ 59,800➡	¥ 38,000
2MB RAMディスク(メルコ/BM-2000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥ 74,800➡	¥ 48,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000➡	¥ 7,800
PC-60M75(ディスプレイ置台)	¥ 5,500➡	¥ 3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ 18,000
PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ロム)	¥ 30,000➡	¥ 12,000
PC-8033(I/Oボード)	¥ 17,000➡	¥ 7,000
PC-9801-14(ミュージックジェネレータボード) 新品同様	¥ 28,000➡	¥ 10,000
PC-9801-21(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥ 30,000➡	¥ 7,000
PC-9801-24(16色グラフィックボード) 新品同様	¥ 20,000➡	¥ 10,000
PC-9801-31(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥ 47,000➡	¥ 12,000

SHARP

本体

MZ721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800➡	¥ 12,000
MZ731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)	¥128,000➡	¥ 18,000
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)	¥ 89,800➡	¥ 25,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)	¥265,000➡	¥ 33,000
MZ-2200＋MZ1T02(本体＋専用データレコーダ付き)	¥147,800➡	¥ 24,500
MZ-5521(16ビット、5インチFD×2) 新品同様	¥388,000➡	¥ 68,000
MZ-5521(本体)	¥388,000	セット価格
MZ-1P06(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥234,000	
MZ-1D10(12インチモノクロディスプレイ)	¥ 41,800	➡¥108,000
CZ-802C(X-1D)	¥198,000➡	¥ 25,000
CZ-802C(X-1D) 新品同様	¥198,000➡	¥ 27,000

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥ 34,800➡	¥ 12,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥ 54,800➡	¥ 12,000
CZ-8PK2(80桁9ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥134,800➡	¥ 37,000
MZ-1P01(MZ-1500用カラープロッタ、アダプター付き)	¥ 39,800➡	¥ 12,000

＊X1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10(高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 28,000
X-1F/10 RFコンバータセット(本体＋CZ8DT(テロッパ)＋AN-58C(RFコンバータ) 新品同様	¥182,580➡	¥ 43,800
X-1F/10ディスプレイセット(本体＋CZ811D・TVディスプレイ) 新品同様	¥179,600➡	¥ 67,800
X-1Gモデル30(CZ822CE5インチFDD×2、漢字ロム付き) 新品同様	¥118,000➡	¥ 76,800
X-1ターボモデル10セット(本体＋CZ811DR TVディスプレイセット) 新品同様	¥297,800➡	¥ 89,600
X-1ターボ3(CZ-870C、5インチFDD×2) 特上品	¥168,000➡	¥120,000
X-1ターボ3ディスプレイセット(本体＋CZ870DE・TVディスプレイ) 特上品	¥276,000➡	¥198,000

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥ 39,800➡	¥ 29,800
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800➡	¥ 28,800
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 59,800
CZ-811D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 39,800

＊その他特選極上品コーナー＊

CD-8DT(デジタルテロッパ) 新品	¥ 89,800➡	¥ 17,000
CZ8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品同様	¥ 54,800➡	¥ 15,000
MZ-1P09(MZ1500用カラープロッタプリンタ) 新品同様	¥ 47,600➡	¥ 25,000
MZ-1P17(80桁カラー漢字サーマルプリンタ＋X1用ケーブル)	¥ 86,600➡	¥ 42,800

FUJITSU

本体

MB25020(FM-8本体)	¥218,000➡	¥ 15,000
MB25010(FM-7本体)	¥128,000➡	¥ 18,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

会員専用ホットライン☎03(797)1444

ショールーム

OPEN!!

○中古パソコン展示即売中！
○レンタル・リース用PC-9801展示中！
○ビジネスソフトのデモ実施中！

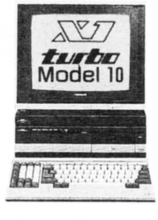
全商品6ヶ月保証付



CZ-811C (X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥**28,000** 新品

CZ-811D (14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡ ¥**39,800** 新品

X-1Fモデル10セット
(本体＋CZ-811D-TVディスプレイ)
¥179,600➡ ¥**67,800**



CZ-850CR 新品
(X1ターボモデル10)
¥168,000➡ ¥**29,800**

CZ-811DR 新品
(14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡ ¥**39,800**

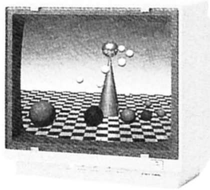
X-1ターボモデル10セット
(本体+CZ811DR・TVディスプレイセット)
¥297,800➡ ¥**69,600**



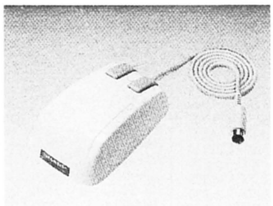
CU-14G
(14インチ、2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥**28,800** 新品同様



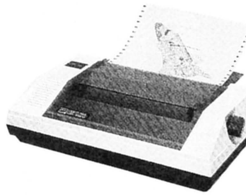
CU-14A4
(14インチ、アナログデジタルカラー)
¥89,800➡ ¥**59,800** 新品同様



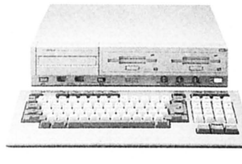
サンヨー
CMT-146L 新品
(14インチ4050字 アナログディスプレイ、アナログケーブル付)
¥89,800➡ ¥**49,800**



SNEマウス 新品
(PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥**7,500**



SEIKOSHA
GP-500MX 新品
¥56,800➡ ¥**22,800**
(10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き)



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ¥**108,000**
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ¥**128.000**

MB25015(FM-new7本体)	¥99,800	➡ ¥ **20,000**
MB27402(15インチ16ドットプリンタ)	¥350,000	➡ ¥ **48,000**
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	➡ ¥ **25,000**
MB27406(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	➡ ¥ **18,000**
MB27407(10インチ16サーマルプリンタ)	¥79,800	➡ ¥ **20,000**
MB28122(400ラインセットII)	¥49,800	➡ ¥ **18,000**
MB27703(16π用音響カプラ、MB26542付)	¥50,000	➡ ¥ **22,000**
FM77-411(FM77AV用デジタイズカード)	¥24,800	➡ ¥ **12,000**

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)	¥59,800	➡ ¥ **8,000**
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	➡ ¥ **22,800**
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	➡ ¥ **22,800**
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800	➡ ¥ **22,000**
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800	➡ ¥ **28,000**
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	➡ ¥ **29,800**
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	➡ ¥ **29,800**

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000	➡ ¥ **78,000**
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	➡ ¥ **38,000**
HDD-20(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	➡ ¥**168,000**
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥189,000	➡ ¥ **22,000**
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800	➡ ¥ **18,000**
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥550,000	➡ ¥ **38,000**
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	➡ ¥ **20,000**
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800	➡ ¥ **25,000**
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)	¥62,800	➡ ¥ **25,000**
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥104,000	➡ ¥ **35,000**
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ)	¥158,000	➡ ¥ **42,000**

LOGITEC

K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000	➡ ¥ **38,000**
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000	➡ ¥ **38,000**
LFD-550IIPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	➡ ¥ **68,000**
LFD-550IIFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	➡ ¥ **69,800**
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品同様	¥328,000	➡ ¥**148,000**
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品	¥328,000	➡ ¥**158,000**

その他

ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様	¥168,000	➡ ¥**108,000**
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付) 新品同様	¥198,000	➡ ¥**128,000**
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)	¥68,000	➡ ¥ **18,000**
カシオ/FP-1100(本体) 新品同様	¥128,000	➡ ¥ **18,000**
ブラザー/M-1024IIP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	➡ ¥ **69,800**
STAR/AR-2400(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥188,000	➡ ¥**108,000**
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品	¥182,500	➡ ¥ **95,000**
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	➡ ¥ **9,500**
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	➡ ¥ **9,800**
SANYO/PHC-DRII(データレコーダ) 新品	¥12,800	➡ ¥ **9,500**

C.B.サポートホットライン
☎03(797)1234
当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.レスキューシステム
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

電話一本で高額買取り、即現金お支払い!!
☎03(797)1231



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
グロブダー	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
エキサイト4人麻雀	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
走れスカイライン	T/B	3,800	3,530
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ザクサス	T/B	3,800	3,530
バックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
バックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ストレンジャー	5FD	7,800	7,260
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
クラックス	5FD	4,800	4,440
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
トリトーン2	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
メイドウム	5FD	6,800	6,330
ミスターパンプ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムエンパイヤー	5FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナボール	5FD	5,800	5,400
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラックオニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★女子大生交際図巻	5FD	8,800	8,190
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞臓魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
ジャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォールSR	5FD	5,800	5,400
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
グイン・サーガーSR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
Uボート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15-イーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,400
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
トリトーン	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ミュージアム3		9,800	9,120
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
グラフィック・エディター	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
魔界復活AV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤー・ボールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
フリッキー	3FD	6,800	6,330
フロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★ソープランド・ストーリー	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ2号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,800	3,520
クロブダー	T/B	3,800	3,520
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ハンバーガー	T/B	3,800	3,520
バーニンラバー	T/B	3,800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
ゼノン	T/B	3,800	3,520
ガンマー5	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ぱってんタヌキの大冒険	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4,800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4,800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
ブレイン・ブレーカー	T/B	3,800	3,520
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	T/B	4,000	4,700
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女ばにっく	T/B	4,300	4,100
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
★ロ説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	5FD	7,800	7,260
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ボビンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ミスター・パンプ	5FD	6,800	6,330
メイドウム	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7,800	7,260
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
ディーヴァ	5FD	6,800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
フリッキー	5FD	6,800	6,330
フロッスペシャル	5FD	6,800	6,330
フラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
リヴィヴァー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
★聖女ばにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりいむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
クロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ぱってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
サンダーフォース	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,650
将棋名人	QD	4,800	4,440
麻雀狂	QD	4,800	4,440
ソフィア	QD	4,800	4,440
フラッピー	QD	4,800	4,440
ディグダグ	QD	4,300	3,980
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	3FD	6,500	6,050
マッピー	3FD	6,500	6,050
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レイ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	7,000	6,510
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2・グランプリー	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うってぃぽこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
迷宮神話 M2	ROM	5,600	5,210
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
コロニスト M2	ROM	6,800	6,330
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ザナドウ1 M2	2DD	7,800	7,260

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4,500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
パックマン	ROM	4,500	4,190
キング&バルーン	ROM	4,500	4,190
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
マッピー	ROM	4,500	4,190
ラリーX	ROM	4,500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,190
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
ワープ&ワープ	ROM	4,500	4,190
ディグダグ	ROM	4,500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィングル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZRグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
プロテクター	ROM	4,800	4,440
キック・イット	ROM	5,500	5,120
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アメリカントラック	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
スネイク・イット	ROM	5,500	5,120
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
アラモ	ROM	5,800	5,370
密林の秘宝	ROM	4,900	4,540
ピロマン	ROM	5,500	5,120
影の伝説	ROM	4,900	4,540
飛車	ROM	5,200	4,810
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリープ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
パンクパニック	ROM	4,900	4,540
GPワールド	ROM	5,500	5,120
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
エミリア	T/B	3,800	3,520
フォボス	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
ジェットセットウィリー	カート	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カート	4,800	4,440
スターソルジャー	カート	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カート	4,800	4,440
スターフォース	カート	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃっかりCOPY(MSX用)		12,000	10,000
データライフ	52D 10枚入	8,500	3,500
データライフ	52DD 10枚入	10,000	4,700
データライフ	52HD 10枚入	17,000	5,500
フジ	52D 10枚入	8,000	3,800
フジ	52HD 10枚入	24,000	5,600
マクセル	52D 10枚入	8,000	4,000
マクセル	52HD 10枚入	24,000	5,600
データライフ	352D 10枚入	24,000	9,700
データライフ	352DD 10枚入	28,000	12,000
TDK	52D 10枚入	17,000	3,800
TDK	52HD 10枚入	24,000	5,600

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)	8,000	6,200
(16Kパソコンを32Kにします)		
アスキージョイスティック ターボII	9,900	8,900
(MSX, X-1, FM-77用)		
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
FS-JS220(MSX用ジョイパッド)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用Joyステック)	4,500	3,800
FS-P500(MSX用プリンター・ケーブル付)	57,300	41,100
サンヨーデータレコーダー		
PHC・DRII(新品)	12,800	9,200
NECデータレコーダー		
PC・DR312(新品)	13,980	9,800
PC・DR330(新品)	19,800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39,800	31,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,000
CZ-8RL1(X-1用データレコーダ)	24,800	19,200
CZ-8PP2(カラープロッタープリンター)	54,800	14,200
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11(サウンドボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)<HAL研究所>	36,000	30,600
(8801用FM音源+MIDIボード)		
(8801用FM音源+MIDIボード)		
▶ディスプレー本体		
CU14G(2000文字カラーD・ケーブル付)	49,800	29,800
CZ811D(〃 テレビ・ケーブル無)	89,800	38,800
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	49,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,800
CU14-A4(4050文字カラーディスプレー)	89,800	58,000
8001/IISR(本体)	138,000	
HC-30(本体・MSX2 32K)	34,800	18,800
HC-60(本体・MSX2 32K)	68,800	19,200

周辺機器、ディスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます。全商品新品新製品です。

注文方法

1 御希望の商品を選んで下さい。
2 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
3 申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
4 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします。
— 在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。—

24時間 *Information*

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

本体機種 FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578

営業時間:月～金、10:30—16:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先:〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

●MSX2：ナショナルFS-A1¥27,000！ソニーHB-F1¥29,000！

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ・ハイランド

お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

▼電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

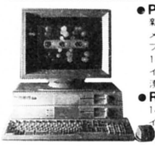
年中無休AM10時～PM10時

▼ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株メディアショップ ハイランド
ログイン係

申込書
- ●商品名(商品番号)
- ●支払回数
- ●お名前
- ●生年月日
- ●ご住所、電話番号
- ●お勤め先
  名称、住所、電話番号

NEC PC-88VA



●PC-88VA
新開発16ビットCPUを採用。メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、1MB5"ミニフロッピーを2ドライブ内蔵、JIS第1、第2水準漢字標準実装、マウス装備

●RC-KD862
14インチ高解像度ディスプレイビデオアートボード対応

標準価格　397,800円

商品番号 119	一括払価格　318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

NEC PC-8801FH



●PC-8801FH model 30
320Kバイト5インチFDD2台内蔵最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭

●PC-KD862
14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 214,000円
24回	初回11,180円・10,400円×23回
36回	初回 7,720円・ 7,300円×35回

NEC PC-9801VM21



●PC-9801VM21
クロック周波数10/8MHzのV30を採用。メインメモリ640Kバイト1Mバイトタイプ5インチミニフロッピィディスクを2ドライブ内蔵。

●PC-KD854
14インチ高解像度カラーディスプレイ。

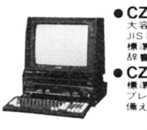
標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 368,000円
24回	初回18,860円・17,900円×23回
36回	初回15,140円・12,500円×35回

NEC 周辺機器

品名	型番	標準価格	特価
■ビデオアートボード	PC-8801-17	49,800円	40,000円
■ビデオボード	PC-88VA-11	39,800円	34,000円
■イメージスキャナ	PC-IN503	149,800円	127,000円
■日本語カラー熱転写プリンタ	PC-PR101TL	79,800円	62,000円
■マイクロ ディスクユニット	PC-9831-VW2	120,000円	102,000円
■マウス	PC-9872K	20,000円	17,000円

SHARP X1 turbo III



●CZ-870C
大容量1Mバイト5"FDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備。システム・ユーザー辞書機能

●CZ-870D
標準/高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格　277,800円

商品番号 090	一括払価格　200,000円
24回	初回10,900円・9,700円×23回
36回	初回 8,000円・6,800円×35回

SHARP X1 turbo Z



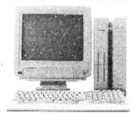
●CZ-880C
リアルな映像と音が創造力をかきたてる"アート・スタジオ・Turbo Z"アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載マウス標準装備

●CZ-600D
15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格　347,800円

商品番号 099	一括払価格　262,000円
24回	初回14,440円・12,700円×23回
36回	初回10,760円・ 8,900円×35回

SHARP パーソナルワークステーション X68000



●CZ-600C
メインメモリ1MB標準装備最大12MBまで拡張可能1MB5"FDD2基搭載FM音源、音声デジタイズ記録、スーパーインポーズ機能

●CZ-600D
3モードオートスキャン方式15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格　498,800円

商品番号 116	一括払価格
24回	回
36回	初回

TELにて

SHARP周辺機器

品名	型番	標準価格	特価
■カラーイメージボード	CZ-8BV1	39,800円	32,000円
■FM音源ボード	CZ-8BS1	23,800円	20,000円
■熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC1	69,800円	54,000円
■モデム ユニット	CZ-8TM2	49,800円	40,000円
■ビデオマルチプロセッサー	CZ-8VP1	59,800円	48,000円
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ-503F	49,800円	38,000円

富士通 FM77AV40



●FM77AV40
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40。

●FMTV-154
4000文字対応、15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ。

標準価格　¥366,000円

商品番号 094	一括払価格 ¥266,000円
24回	初回14,520円・12,900円×23回
36回	初回12,180円・ 9,000円×35回

富士通 FM77AV20



●FM77AV20-2
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。すぐにでも楽しめる多彩な機能。つかいこなせば広がる可能性。実力がうれしいFM77AV20。

●FMTV-153
2000文字対応、15インチステレオ音声多重機能、カラーディスプレイテレビ。

標準価格　276,000円

商品番号 108	一括払価格　205,000円
24回	初回12,150円・9,900円×23回
36回	初回 7,150円・7,000円×35回

富士通周辺機器

品名	型番	標準価格	特価
■ビデオコンバーター	FMAV-101	58,000円	49,000円
■ビデオデジタイズカード	FM77-412	16,800円	14,000円
■カラー漢字熱転写プリンタ	FMPR-203B	80,000円	68,000円
■ステレオ ミュージックボックス	FMAV-401	58,000円	49,000円
■モデムカード 1200	FM77MD201	39,800円	34,000円
■インテリジェントマウス	FMMD-101	12,800円	11,000円

PC-8801MH 特選セット

商品番号113：PC-8801MH＋CU-14A4
標準価格297,800円 特価220,000円
10,725円×24回　7,517円×36回

X1 turbo II 特選セット

商品番号117：CZ-856C＋CZ-870D
標準価格287,800円 特価175,000円
8,531円×24回　5,979円×36回

FM77AV-2 特選セット

商品番号118：FM77AV2＋FMTV-151
標準価格247,800円 特価138,000円
6,728円×24回　4,715円×36回

SONY HIT BIT PRO MSX2



●HB-F900
余裕で楽しめる256KバイトのメインRAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格　115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

SONY周辺機器

品名	型番	標準価格	特価
■通信カートリッジ	HBI-300	24,800円	21,000円
■ドットマトックス プリンタ	PRN-M24	99,800円	85,000円
■プリンタ ケーブル	HBK-100	5,000円	4,000円
■AVクリエーター	HBI-F900	64,800円	55,000円
■カラーディスプレイテレビ	CPV-14CD2	89,800円	76,000円
■RGBマルチケーブル	HBK-0821	3,500円	3,000円

ナショナル ワープロ・パソコン

●FS-4600F MSX2



連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)。基本も応用も一段とパワーアップしたMSX2ワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格　138,000円

商品番号 109	一括払価格　109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

SANYO ワープロ・パソコン

WAVY77 MSX2



●PHC-77
本体とキーボードを折りたためばラジカセのようになるスタイルに、MSX2パソコンとパーソナル・ワープロの2つの機能を持った、とてもおしゃれなワープロ・パソコン。

標準価格　138,000円

商品番号 112	一括払価格　98,000円
24回	初回6,560円・4,700円×23回
36回	初回5,040円・3,300円×35回

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方

●商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。

●振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9-42177

▶クレジットでお申込みの方

●電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75％
⑤代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で！

株式会社　メディアショップ ハイランド
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6



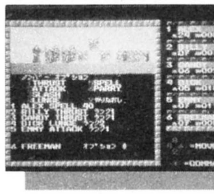
〒全国どこでも
送料無料

MEMO RANDUM
ゲームソフト通信販売

最新ソフト情報
テレフォンサービス ☎03-232-3244

4月20日までに10,000円お買上げの方にもれなく
昭和51〜55年発行の週刊プレイボーイをプレゼント。

◎メモランダムのソフトはメーカー保証付の純製品です。
◎もれなくメンバーズカードを発行しています。
◎その他、月ごとのプレゼントがあります。



ファンタジーII
本格派ロールプレイング第2弾! スタークラフト

注文No.	機 種	メディア	定 価
L5-01	PC9801F/VF/VM	5"2DD	9,800

注文No.	メーカー	品 名	機 種	メディア	定 価
L5-02	スタークラフト	アマゾネス	PC9801M/VM	5"2HD	7,800
L5-03	スタークラフト	アマゾネス	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
L5-04	スタークラフト	アマゾネス	X1/turbo	5D	7,800
L5-05	光 栄	信長の野望・全国版	PC9801M/VM	5"2HD	9,800
L5-06	光 栄	信長の野望・全国版	PC8801SR/FR/MR	5D	9,800
L5-07	日本ファルコム	ザナドゥ	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
L5-08	日本ファルコム	ザナドゥ シナリオII	PC8801SR/FR/MR	5D	5,800



トワイライトゾーン グレイトソフト

注文No.	機 種	メディア	定 価
L5-09	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L5-10	X1/turbo	5D	6,800

注文No.	メーカー	品 名	機 種	メディア	定 価
L5-11	小 学 館	ダ・ビンチ(グラフィックツール)	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L5-12	小 学 館	ダ・ビンチ(グラフィックツール)	X1/turbo	5D	6,800
L5-13	スタークラフト	ラスベガス	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
L5-14	スタークラフト	ラスベガス	X1/turbo	5D	7,800
L5-15	スタークラフト	ラスベガス	FM77/AV	3.5D	7,800
L5-16	アスキー	冒険者達	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
L5-17	アルシスソフト	ウィバーン	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
L5-18	チャンピオンソフト	フェアリーズ・レジデンス・スペシャル	PC9801F/VF/VM	5"2DD	各3,000
L5-19	チャンピオンソフト	フェアリーズ・レジデンス・スペシャル	PC8801/2/SR/FR	5D	各3,000
L5-20	チャンピオンソフト	フェアリーズ・レジデンス・スペシャル	X1/turbo	5D	各3,000
L5-21	チャンピオンソフト	フェアリーズ・レジデンス・スペシャル	FM77/AV	3.5D	各3,000

※L5-18〜21は、「学園編」、「芸能界編」、「クラブ編」、「SF編」があります。(通販のみ)

注文No.	メーカー	品 名	機 種	メディア	定 価
L5-22	チャンピオンソフト	レモネード創刊号	PC9801F/VF/VM	5"2DD	3,800
L5-23	チャンピオンソフト	レモネード創刊号	PC8801mkII/SR/FR	5D	3,800
L5-24	チャンピオンソフト	レモネード創刊号	X1/turbo	5D	3,800
L5-25	チャンピオンソフト	レモネード創刊号	FM77/AV	3.5D	4,800
L5-26	ジャスト	天使たちの午後	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L5-27	ジャスト	天使たちの午後	FM77/AV	3.5D	6,800
L5-28	ハード	美少女写真館(ムービングスクール)	PC8801/2/SR/FR	5D	3,800
L5-29	ハード	美少女写真館(ムービングスクール)	FM77/AV	3.5D	3,800
L5-30	ハード	美少女写真館(スタジオカット)	PC8801/2/SR/FR	5D	3,800
L5-31	ハード	美少女写真館(スタジオカット)	FM77/AV	3.5D	3,800
L5-32	PSK	ファイナルロリータ	PC9801M/VM	5"2HD	6,800
L5-33	PSK	ファイナルロリータ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800



ゴルコス データウェスト

注文No.	機 種	メディア	定 価
L5-34	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
L5-35	X1/turbo	5D	7,800

注文No.	メーカー	品 名	機 種	メディア	定 価
L5-36	ジャスト	くりいむレモン	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L5-37	エンゼル	真夜中のラブコール	PC8801mkII/SR/FR	5D	5,000
L5-38	TRACERS SOFT	ピープショー(ビデオ入力)	PC8801SR/FR/MR	5D	4,800
L5-39	(成人向指定)	シルバーパック(ディスク2枚組)	PC9801シリーズ	5D/3.5D	9,800
L5-40	(成人向指定)	ゴールドパック(ディスク4枚組)	PC9801シリーズ	5D/3.5D	15,800
L5-41	(成人向指定)	スペシャルパック(ディスク6枚組)	PC9801シリーズ	5D/3.5D	22,800

※L5-39〜41は、お持ちの機種、メディアを必ず書いてお申し込み下さい。

申し込み方法

★下記の申し込み用紙にご記入のうえ現金書留にてお申し込みください。現金受け取り後ただちに郵送いたします。
お申し込み先:〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-9-18 ライオンズプラザ新宿1008号 メモランダム通信販売係
★代金着払いも取り扱っております。お電話にてお問い合わせください。
★上記以外のソフトも多数取り扱っております。

申し込み用紙

住所 〒					氏名
					おでんわ
注文No.					合 計
数 量	本	本	本	本	本	本
金 額	円	円	円	円	円	円

MEMO RANDUM
新宿駅東口区役所通り沿い ☎03-232-5366
Soft Community Office MEMO RANDUM

BNNの本

本物の面白さを伝えてあげたい。



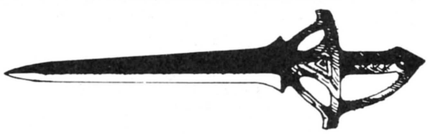
ゲームハンドブック・シリーズ④

ウィザードリィ2 HAND BOOK

ビー・エヌ・エヌ第二企画部編/A5判/定価1,000円

伝説の偉大なる英雄"ダイヤモンドの騎士"を目指すあなたの前に立ちはだかる迷宮・モンスター・謎――。本書は1F～6F完全マップ/新モンスター・カタログ/新アイテム・カタログ/階級別攻略法 などを盛り込み、新しい「Wizardry」の冒険に必携の書となることでしょう。

新刊



ゲームハンドブック・シリーズ⑤

新刊

アート・オブ・ウォー HAND BOOK

菊島恵三著/A5判/定価1,500円

本格的アクション・ストラテジー・ゲーム「アート・オブ・ウォー」。その強さ、奥行きの深さはゲーマーの甘えを許してはくれません。シナリオ別攻略法 武将・兵隊カタログ コマンド活用法 ハウ・トゥー・メイキング・シナリオマップ 地形別攻略法 オリジナルシナリオほか、内容充実で楽しさ倍増!!

好評発売中!!

ゲームハンドブック・シリーズ❶

ウィザードリィ HAND BOOK

監修:バグ・ニューズ編集部/A5判/定価1,200円

今やロールプレイングの代名詞とも呼ぶべき「ウィザードリィ」。その楽しさをまるごと本にしました。アイテム・スペル・モンスター全カタログ/1～10F完全マップ/一目でわかるパーティと装備のオール実例集/モンスター攻略法ほかファン必読の情報満載!

ゲームハンドブック・シリーズ❷

大戦略 HAND BOOK

ビー・エヌ・エヌ企画部編/A5判/定価1,500円

人気のウォーゲームソフト「大戦略」シリーズを10倍楽しく遊ぶハンドブックシリーズ第2弾。PC-9801シリーズ用オリジナル版から、パワーアップセット、最新のPC-8801版まで、全てのマップについての攻略法を掲載。「大戦略」ファン待望の一冊、ここに登場!

ゲームハンドブック・シリーズ❸

ローグ HAND BOOK

竹山正寿・木村信行・太田昌孝著/A5判/定価1,500円

日米のコンピュータプログラマーを熱中させているアメリカ生まれの「ローグ」について、徹底的にその必勝法を解説しました。ゲームの入門をはじめ、モンスター・アイテムの紹介、必勝テクニックを網羅。ユニークなイラストを数十点おさめ、わかりやすい説明になっています。



BNN
Bug News Network

商品の詳しい内容をお知りになりたい方は、資料請求券を添付し書名明記の上、下記の宛先まで葉書でお申込み下さい。折り返し資料をお送り致します。
〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F 株式会社ビー・エヌ・エヌ お問合せはTEL03(238)1321営業部まで。

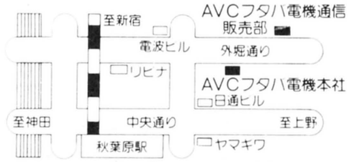
資料請求券 ログイン 5

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
23年
の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機

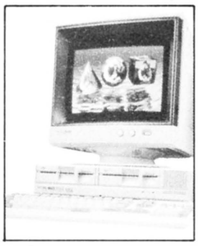
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP
X1 turbo Model 10
(但し、この商品に限り送料は別途¥1,400頂きます)

高速電磁処理データレコーダ内蔵(CZ-850CR ¥168,000)
TVも見られる高解像度ディスプレイ(CZ-811DR ¥89,800)
標準定価合計¥257,800を
たくさんのリクエストに答えて PART II
お支払例
㊗初 ¥4,460+¥4,100×19回
超特価 ¥69,600

今すぐ もよりの電話から		名古屋	052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪	06-311-3931
仙台	022-264-3704	広島	082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mH (Black Type)
注文No. NC-6230



一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH……(¥208,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥307,800

特価 ¥239,000

お支払例
初 ¥9,360+¥8,200×35回
初 ¥9,990+¥6,400×47回

SHARP X1 turbo Z
注文No. SC-6230



8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C………(¥218,000)
CZ-600D………(¥129,800)
組合せ合計……¥347,800

特価 ¥2?2,000

お支払例
初 ¥11,780+¥9,300×35回
初 ¥10,500+¥7,300×47回

SHARP パソコンテレビ X1 turbo III
注文No. SC-6231



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C………(¥168,000)
CZ-870D………(¥109,800)
組合せ合計……¥277,800

AVC特価

お支払例
初 ¥8,100+¥6,500×35回
初 ¥7,300+¥5,100×47回

8ビット機本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168.000	¥132.000	¥ 4.547	¥ 3.575
PC-8801MH	¥208.000	¥163.000	¥ 5.614	¥ 4.115
富士通				
FM77AV20-2	¥168.000	¥131.000	¥ 4.512	¥ 3.548
FM77AV40	¥228.000	¥176.000	¥ 6.062	¥ 4.767
SHARP				
X1G M30	¥118.000	¥ ?1.600	¥ 4.012×24回	
X1turbo III	¥168.000	¥1?3.000	¥ 3.892	¥ 3.060
X1turbo Z	¥218.000	¥1?1.000	¥ 5.890	¥ 4.631
Super MZ	¥159.800	¥1?5.000	¥ 4.305	¥ 3.385
Super MZ V2	¥199.800	¥1?6.000	¥ 5.373	¥ 4.225

16ビット機本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-98LT1	¥238.000	¥184.000	¥ 6.338	¥ 4.983
PC-9801VM21	¥390.000	¥299.000	¥10.299	¥ 8.098
PC-9801VX2	¥433.000	¥336.000	¥11.573	¥ 9.100
PC-9801VX4	¥693.000	¥530.000	¥18.256	¥14.354
PC-88VA	¥298.000	¥232.000	¥ 7.991	¥ 6.283
SHARP				
X68000	¥369.000	AVC特価	¥10.816	¥ 8.504
富士通				
FM R60FD	¥485.000	¥371.000	¥12.779	¥10.048
FM R50FD	¥410.000	¥315.000	¥10.850	¥ 8.531
FM R30FD	¥378.000	¥290.000	¥ 9.989	¥ 7.854

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-TV352	¥115.000	¥ 90.000	¥ 8.325	¥ 4.425
PC-KD853(0.31mm)	¥118.000	¥ 89.000	¥ 8.233	¥ 4.376
PC-KD854(0.39mm)	¥ 89.800	¥ 63.000	¥ 5.828	¥ 3.098
PC-KD862	¥ 99.800	¥ 78.000	¥ 7.215	¥ 3.835
PC-TV471	¥248.000	¥195.000	¥18.037	¥ 9.588
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108.000	¥ 84.000	¥ 7.770	¥ 4.130
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89.800	¥ 70.000	¥ 6.475	¥ 3.442
FM-TV154(AV40用)	¥138.000	¥104.000	¥ 9.620	¥ 5.113
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89.800	¥ ?6.000	¥ 5.180	¥ ―
CU-14AG2(A PC可)	¥ 84.800	¥ ?4.000	¥ 4.995	¥ ―
CU-14A3(D/A PC可)	¥108.000	¥ ?9.000	¥ 7.308	¥ 3.884
CU-14G(RGB PC可)	¥ 49.800	¥ ?2.000	¥ 3.520×10回	
CU-14FA(FMAV用)	¥ 49.800	¥ ?9.000	現金一括払のみ	
CZ-820D(X1用)	¥ 79.800	¥ ?6.000	¥ 5.180	¥ ―
CZ-870D(ターボ用)	¥109.800	¥ ?9.000	¥ 7.308	¥ 3.884
CZ-600D(超高解像度)	¥129.800	¥1?2.000	¥ 9.435	¥ 5.015
MZ-1D24(MZ用)	¥128.000	¥1?0.000	¥ 9.250	¥ 4.917
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89.800	¥ ?0.000	¥ 6.475	¥ 3.442
SONY				
KV-14CP2(2000文字)	¥ 89.800	¥7 2.000	¥ 6.660	¥ 3.540
•KV-14MD1(4050文字)	¥104.800	¥8 4.000	¥ 7.770	¥ 4.130
CPV-14CD2(2000文字)	¥ 89.800	¥7 1.000	¥ 6.568	¥ 3.491

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

プリンター C はカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201V C	¥298.000	¥238.000	¥11.702	¥ 8.198
PC-PR201F	¥188.000	¥148.000	¥ 7.277	¥ 5.098
PC-PR201TL C	¥135.000	¥107.000	¥ 5.261	¥ 3.686
PC-PR101F	¥158.000	¥125.000	¥ 6.146	¥ 4.306
PC-PR101TL C	¥ 79.800	¥ 64.000	¥ 3.146	¥ ―
PC-PR406M	¥ 59.800	¥ 48.000	¥ 3.053×18回	
PC-PR201H2 C	¥245.000	¥196.000	¥ 9.637	¥ 6.751
SHARP				
CZ-8PC1 C	¥ 69.800	¥ 5?.000	¥ 4.143×15回	
CZ-8PK3(136桁)	¥139.000	¥1?9.000	¥ 7.326	¥ 5.132
CZ-8PK4(80桁)	¥158.000	¥1?4.000	¥ 6.097	¥ 4.271
MZ-1P17 C	¥ 79.800	¥ ?6.000	¥ 4.219×15回	
CZ-8PP2S	¥ 54.800	¥ 19.800	現金一括払のみ	
MZ-1P19(136桁)	¥288.000	¥2?5.000	¥11.063	¥ 7.750
富士通 (ケーブルはご相談下さい)				
FMPR-451 C	¥280.000	¥224.000	¥11.013	¥ 7.716
FMPR-351(136桁)	¥250.000	¥200.000	¥ 9.833	¥ 6.889
FMPR-203B C	¥ 80.000	¥ 64.000	¥ 4.821×15回	
SEIKOSHA				
SL-80MK(ROM付)	¥138.000	¥ 64.800	¥ 4.882×15回	
EPSON(カートリッジ及びケーブルは別売)				
VP-85K(80桁)	¥118.000	¥ 89.000	¥ 4.376	¥ 3.066
VP-135K(136桁)	¥148.000	¥111.000	¥ 5.458	¥ 3.823
brother				
M-1724P(136桁)	¥148.000	¥115.000	¥ 5.654	¥ 3.961
M-1024II(MSX対応)	¥ 99.800	¥ 73.000	¥ 3.589	¥ ―
star				
AR-2410(80桁)	¥114.000	¥ 86.000	¥ 4.228	¥ 2.962
AR-2400(136桁)	¥188.000	¥145.000	¥ 7.129	¥ 4.994
TR-24CL C	¥ 69.800	¥ 50.000	¥ 3.181×18回	
MSX用				
FS-P400(National)	¥ 99.800	¥ 80.000	¥ 3.933	¥ ―
PRN-T24+ROM(SONY)	¥ 74.800	¥ 60.000	¥ 3.817×18回	
HX-P565(東芝)	¥ 59.800	¥ 46.000	¥ 4.255×12回	
ML-100PR(三菱)	¥ 99.800	¥ 80.000	¥ 3.933	¥ ―

PC-8801FH

注文No. NC-6231
(Black Typeもあります)

NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。



PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
初 ¥9,420+¥7,100×35回
初 ¥7,200+¥5,600×47回

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138.000	¥103.000	¥ 5.064	¥ 3.548
WAVY23(SANYO)	¥ 32.800	¥ 26.800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148.000	¥119.000	¥ 5.851	¥ 4.099
HB-F1 (SONY)	¥ 32.800	¥ 27.000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138.000	¥107.000	¥ 5.261	¥ 3.686
FS-A1 (National)	¥ 29.800	¥ 25.000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118.000	¥ 9?.000	¥ 8.510	¥ 4.523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99.800	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49.800	¥ ?8.000	¥ 3.515	¥ ―
CZ-52 (SHARP)	¥ 34.800	¥ 2?.000	現金一括払のみ	
MSX用				
FS-FD351(SHARP)	¥ 64.800	¥ 52.000	¥ 3.917×15回	
HBD-30W+IF(SONY)	¥ 69.800	¥ 57.000	¥ 4.294×15回	
HX-F101(東芝)	¥ 89.800	¥ 70.000	¥ 3.441	¥ ―

X1G model30
注文No. SC-6232



さあ!?君のパソコンプランを始めよう。ソフトがあればとりあへず…じゃないか。今ならSOFT-SET(¥19,800)をプレゼント中!

CZ-822C………(¥118,000)
CZ-820D………(¥ 79,800)
組合せ合計……¥197,800

特価 ¥1?9,000

お支払例
初 ¥7,860+¥4,700×35回
初 ¥6,800+¥3,700×47回

その他の周辺機器

PC-IN503(NEC)	¥149.800	¥123.000	¥4.237×36回
PC-IN502(NEC)	¥99.800	¥84.000	¥3.416×30回
PC-8801-17(NEC)	¥49.800	¥43.000	¥3.239×15回
CZ-8BS1(SHARP)	¥23.800	¥19.800	―
CZ-8BV1(SHARP)	¥39.800	¥ 3?.000	¥3.520×10回

モデム

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	お支払い例
CZ-8TM1(SHARP)	¥29.800	¥2 .000	現金一括払のみ
CZ-8TM2(SHARP)	¥49.800	¥ 9.000	¥3.608×12回
LDT-1230 (Logitec)	¥39.800	¥34.000	¥3.740×10回
LDT-1230S(Logitec)	¥48.000	¥39.000	¥3.608×12回
PC-CM202(NEC)	¥43.800	¥38.000	¥3.515×12回
PC-CM201(NEC)	¥24.800	¥23.000	現金一括払のみ
SR-120AT(EPSON)	¥49.800	¥39.800	¥3.682×12回
SR-30 (EPSON)	¥19.800	¥18.000	現金一括払のみ
PV-A20 (AIWA)	¥29.800	¥27.000	現金一括払のみ
PV-A1200(AIWA)	¥39.800	¥34.000	¥3.740×10回

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい。きっとアドベンチャーでこまってるね だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ。だって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていがくこがわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きしだいおくります。

今直ぐ発送できるもの

(ア)アビス2……700円
アビス……700円
⊙アビス(テープ版)……700円
アステカ……700円
⊙アグレス……800円
アゲイン……700円
ALICE(PSK)……800円
⊙アリオン……800円
⊙アルファ……700円
暗黒星雲……700円
暗黒城……700円
Yellow Lomon……700円
異次元からの脱出……700円
WILL(デストラップ2)……700円
WORRY(X1)……500円
ウイザード&プリンセス……800円
ウイングマン……700円
⊙ウイングマン2(ディスク版)……800円
⊙エリカ……800円
エルドラド伝奇……800円
英雄伝説サーガ(PC88、PC98)1,000円
オホーツクに消ゆ……800円
黄金の墓……700円
(カ)⊙カサブランカに愛を……800円
カムイの剣……800円
軽井沢誘拐案内……700円
鍵穴殺人事件……700円
機動戦士ガンダムI……500円
機動戦士ガンダムII……500円
⊙クリスタルプリズン……800円
クリティカルマス……800円
慶子ちゃんの秘密……700円
⊙くりいむレモン……800円
ゴルゴ13 狼の巣……700円
⊙ゴルコス……800円
⊙コスモエンジェル……700円
暗闇の視点……700円
(サ)サザンクロス……700円
⊙殺人倶楽部……800円
サラダの国のトマト姫……700円
⊙照魔鏡の伝説……800円
ザ・クエスト……1,200円
ザ・ハームス……700円
ザース……700円
新竹取物語……800円
白伝説……700円
ジ・エージェント……700円
ジャクラーストーン……700円
地獄の練習問題……800円
Gメン記憶を捜せ……500円
⊙シンデレラペルデュー……800円
スターライトアドベンチャーI……500円
セイバー……800円
⊙聖女伝説……700円
⊙聖女パニック……800円
⊙1,000年王国……800円
ZODIAC 1……700円
(タ)タイムシークレット……500円
タイムトンネル……700円
タイムゾーン……1,800円
⊙太陽の神殿……800円
探検隊パート2……800円
超人ロック……700円
手掛りを捜せ……500円
⊙敵は海賊・海賊版……800円
テラ4001……700円
天使たちの午後……800円
デーモンズ・リング……800円
デセニラント……700円
デセニワールド……700円
⊙扉を開けて……800円
⊙トランシルバニア2……800円
東京ナンパストリート(22人分)……700円
ドリームランド(PC88、PC98)……700円
⊙トワイライトゾーン……800円
道化師殺人事件……800円
(ナ)ナナコSOS……700円
ニューゴジラ……800円
(ハ)はーりぃふぉっくす……700円
⊙はーりぃふぉっくす2雪の魔王……800円
パイレーツアドベンチャー……700円
⊙バックトゥ・ザ・フューチャー……800円
⊙美少女写真館スタジオカット……700円
⊙美少女写真館ムービングスクール 700円
ファイナルロリータ……700円
ファンハウスミステリー……800円
フェアリースレジテンス(X1不可)……800円
⊙冒険者達(賢者の遺言)……800円
ポートピア連続殺人事件……500円
(ファミコン用もだいじょうぶ)
⊙北斗の拳……800円
⊙POP LEMON……800円
(マ)⊙魔界王……500円
マスカレード……800円
魔女モヘカの館……500円
ミコとアケミのミステリーアドベンチャー……800円
ミステリーハウス1……700円
ミステリーハウス2(MSX、PC60)……700円
ミッションインポッシブル……700円
南太平洋アドベンチャー……700円
ムー大陸の謎(DISK、X1、Tape) 700円
⊙めぞん一刻……800円
(ヤ)⊙妖姫伝……800円
4次元少女リディア……700円
(ラ)ラクランシュL2(88、X1、FM7)……700円
ランキスタンからの脱出……800円
⊙ラスベガス……900円
⊙リバース……1,000円
リンククエスト……900円
ロリータシンドローム(88のみ)……700円
ロリータ2……700円
⊙ロリータ姫の絵日記……700円
⊙ロリータ姫の伝説……700円
(ワ)ワンダーハウス(PC88)……500円
惑星メフィウス……700円

⊙印は新発売です。このほかにもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。
ゲーム・エイドはアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。上記以外のスタークラフトアドベンチャーシリーズ全て700円です。

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまたせしました!! 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

(ア)AXIOM……700円
アークスロード……700円
アリババ……700円
ウルティマ2……800円
⊙ウィザードリィー……800円
⊙ウィザードリーシナリオ2 800円
Epsilon 3……1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
(カ)⊙カリオストロの城……800円
⊙カーマイン……800円
カレイジアスペルセウス……700円
コズミックソルジャー……700円
(サ)サイキックシティ……700円
ザ・スクリーマー……900円
⊙サナドゥ……1,000円
⊙サナドゥ シナリオ2……1,000円
⊙三国志……800円
⊙ジェネシス……700円
上海……700円
(タ)トリトーン(ディスク版のみ)700円
(ナ)⊙信長の野望全国版……800円
(ハ)ハイドライドI……1,000円
⊙ハイドライドII……1,000円
⊙覇邪の封印……800円
ファイヤークリスタル(FM、X1、SRはダメ)……1,000円
ファンタジアン……1,000円
⊙ファンタジー……1,000円
⊙ブラスティ……1,000円
ブラックオニキス(MSXも可)……1,000円
(マ)夢幻の心臓……1,000円
⊙夢幻の心臓2……800円
(ラ)ライーザ……700円
リザード……800円
⊙レリクス……800円
⊙ロストパワー……800円
⊙ロマンシア……1,000円

助け人(たすけびと)あらわる!!



ロールプレイングが解けなくて悩んでいるあなた、ほらっそこのあなた、あなたですよ。もうすっかりゲームをやるきを無くしてディスケットがゴミと化していませんか?そこで、あのゲーム・エイドはやりました。あなたがやられてもやられても気合いで生き残る。最強のキャラクター軍団。それは長年のユーザーの夢でもありました。そしてゲーム・エイドは今ここに出します。

その名も

キャラクターエイド

ディスク版でこの値段。安い!!

●ウィザードリー……1,500円
●ウィバーン……1,500円
●うっでぃぽこ……1,500円
●エプシロン3……1,500円
●サナドウ……1,500円
●サナドウシナリオ2……1,500円
●スターシンフォニー……1,500円
●タイムエンパイア!……1,500円
●ウルティマIII……1,500円
●ハイドライド2……1,500円
●覇邪の封印……1,500円
●ハビロン……1,500円
●ファンタジー……1,500円
●ブラスティ……1,500円
●ブラック・オキニス&ファイヤー・クリスタル……1,500円
●夢幻の心臓2……1,500円
●メイトウム……1,500円
●マカカーラ……1,500円

※キャラクターエイドは全て88シリーズ専用で、送料は何枚でも170円です。口座名、送り先はゲーム・エイドでお申し込み下さい。

ゲーム・エイド

☎03・205・4862

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド

送料 ヒント集は切手60円
3冊まで60円、3冊毎に60円増し
安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京8-162846

GAME-AID

お申込み方法

1.現金書留か定額小為替でお申込みの場合
お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかり書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2.郵便振替(安く申込める)の場合
口座名 ゲームエイド 口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

3.資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲームエイドまで。

パソコン山口塾の学習ソフト英単語編

英語がにが手の君に強～い味方！

3教科書完全対応版

62年～64年版 新発売





ニューホライズン
サンシャイン
ニュークラウン

3教科書がそのままパソコンソフトになった!!

中1・中2・中3各学年用

パソコン山口塾
十八年の実績から生れた
英単語学習ソフト
「絶対の自信作!!」

6段階レベル構成

レベル1 ■英単語リスト
教科書の各LESSONで初めて学習する英単語がリストとして整理されています。試験直前のチェックに最適。

レベル2 ■つづり練習
英単語とその日本語訳を見ながら、各単語のつづりをキーボードから1字ずつ入力します。各英単語6回ずつのつづり練習で君の実力は完璧。

レベル3 ■選択問題
日本語に対応する英単語を5つの中から番号で選びます。正解の番号を選択するだけなので非常に解答しやすく、予習には最適。

レベル4 ■英単語練習
モードが(1)ヒントなし(2)文字数ヒント(3)1文字ヒント(4)2文字ヒントの4種類にわかれていて、実力に合った練習ができます。

レベル5 ■英単語組み合せテスト
1回10題ずつ出題の組み合せ形式のテストで、日本語に対応する英単語を1～10までの番号の中から選びます。実力判定には最適のレベルです。

レベル6 ■英単語実力テスト
1回10題ずつ出題の完全記述形式のテストで、このレベルで十分な得点がとれれば英単語の実力は十分です。試験直前の実力判定に活用できます。

3教科書対応版は、東京書籍㈱・開隆堂出版㈱・㈱三省堂の承認を得て作成したものです。

必勝!! 中間テスト・期末テストシリーズ

監修：パソコン山口塾

中学英単語（3教科書対応版）各学年別

62年～64年版 新発売

3教科書（ホライズン・サンシャイン・クラウン）各レッスンを完全収録。自分の教科書で予習・復習を、そして他の2教科書で実力をつけよう!!

3教科書完全収録中1・中2・中3各学年別〈昭和62年～64年版新発売〉

● **カセット版（2本）各5,800円** MSX(32K以上) ● **ディスク版 各5,800円** MSX(32K以上)、PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ

☆昭和59～61年度版を御希望の方（現中3、中2生で以前使用していた教科書を勉強したい方）は、明記の上、通信販売でお申込み下さい。

高校受験英単語（中3用）

8月 発売予定

● **カセット版（2本）各5,800円** MSX(32K以上) ● **ディスク版 各5,800円** MSX(32K以上)、PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ

大学受験英単語（高校生用）

8月 発売予定

● **ディスク版各5,800円** PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ

通信販売 商品名、学年、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にて東洋コネクター㈱ソフト販売部あて御注文下さい。急送いたします。（送料サービス）

■レベル1～6までの画面の入ったカタログをご希望の場合は、住所・氏名・年齢・使用機種名を明記の上、右下の資料請求券をはがきに貼り、当社あて御請求下さい。

発売元 TOYO CONNECTOR 東洋コネクター株式会社
〒175 東京都板橋区成増 5-23-11 ソフト販売部
電話03(939)9161(代) FAX 03(939)9088

開発元 KSC ㈱システム・コンピュータ
技術的お問い合わせは―――電話03(924)7573(代)

●使用機種名 MSX 32K以上 PC-8801シリーズ X1turbo シリーズ

MSXは株式会社アスキーの商標です

資料請求券 Log in 5月号

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

今、注目のデビュー！

大人気"アスピック・スペシャル"

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
フリプシーデラックス	アクション・パズルゲーム	¥4,000	¥2,000	コムパック	ⓓⓔⓕ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
フォールフェル	アクション・パズルゲーム	¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、II(16K)
キャノンターボ	アクション	¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX、II(16K)

急げ、今なら無料配達。



品切れ無しの頼もしさ。

ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
DAIVA(ディーヴァ)	シミュレーション	¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
エルスリード	シミュレーション	¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
グイン・サーガ	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
未来	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	ザインソフト	ⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
メルヘンヴェールI	ロールプレイング	¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
ハイドライドII	アクション・ロールプレイング	¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ワープロ文例集「代筆」会社編	ビジネス	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	ビジネス	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!（MSX）

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ザイダー・バトルオブペガス	アクション・ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K) ⓒ〜ⓛ
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
蒼月城の戦い(伊賀忍法帖)	アクション	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
仔猫の大冒険	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
モアイの秘宝	アクション・パズルゲーム	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
アルファロイド	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注：対応機種 ⓐPC-8801mkIIMH ⓑPC-8801mkIIFH ⓒPC-8801mkIIMR ⓓPC-8801mkIIFR ⓔPC-8801mkIITR ⓕPC-8801mkIISR ⓖPC-8801mkII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-I turbo ⓛX-I をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSX II がROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル：アクション、アドベンチャー、シミュレーション、テーブルゲーム、パズルゲーム、ロールプレイング、Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後（銀行振込）、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala（コムピット サーラ）（ガスビル sala 1F）
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎(　　)　　－				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業 / 日付	合計金額			

アドベンチャー・ゲームブックファンを
99%魅了する新雑誌！

FIGHTING FANTASY

ウォーロック

S.ジャクソン/I.リビングストン＝編集　安田 均＝監修
★A4判・定価480円(毎月17日発売)

『ウォーロック』は、ロールプレイングゲームをはじめ、数人でするボードゲームや創作ゲーム、あらゆるゲームを包括する〝読者参加〟雑誌です。知的〝遊びの世界〟をリードする、日本で初めてのゲーム雑誌！

【アドベンチャーゲームブック】　教養文庫・定価各480円

❶火吹山の魔法使い
❷バルサスの要塞
❸運命の森
❹さまよえる宇宙船
❺盗賊都市
❻死のワナの地下迷宮
❼トカゲ王の島
❽サソリ沼の迷路
❾雪の魔女の洞窟
❿地獄の館
⓫死神の首飾り
⓬宇宙の暗殺者
⓭フリーウェイの戦士
⓮恐怖の神殿
⓯宇宙の連邦捜査官
⓰海賊船バンシー号

モンスター事典 880円

【ギリシャ神話アドベンチャー・ゲーム】　定価560〜600円
❶アルテウスの復讐　❷ミノス王の宮廷　❸冒険者の帰還

絵もすごい！　謎はもっとすごい！

魔術師タンタロンの12の難題



増刷出来

S.ジャクソン著 S.レーヴィス画　柿沼瑛子訳
A4判・定価1500円

危急存亡のガランタリア国を救うために老魔術師が考えだしたものは……フルカラーの楽しい絵の中に隠された秘密を解いたものだけが、魔術師タンタロンの後継者になれる。

★正解者(抽選で50名様)にオリジナル・テレホンカードをプレゼント！ 詳しくは本の中のハガキをご覧ください。

社会思想社
東京都文京区本郷1・電03−813−8105(営業)FAX.03−813−9016

速報！

来日決定！

雑誌「ウォーロック」が招へい！

アドベンチャー・ゲームブックの原作者

S・ジャクソン
I・リビングストン

『火吹山の魔法使い』などアドベンチャーゲームブックの原作者として世界中にファンをもつS・ジャクソンとI・リビングストンの両氏が、「ウォーロック」日本版創刊を記念して、来日することが決まりました





★サイン会★

★4月25日(土)午後2時〜3時
東京・神田三省堂

★4月28日(火)午後4時〜5時
名古屋・名駅テルミナB2 三省堂

★4月29日(水)午後2時〜3時
神戸・三の宮ジュンク堂センター街店

LOGIN HOT LINE

●『ウイザードリィ(シナリオ#1)』『キャッスルエクセレント』プレゼント終了のお知らせ

○『ウィザードリィ(シナリオ#1)』終了認定書発送の終了のお知らせ
ウィザードリィ終了認定書発行は、1986年10月15日終了いたしました。
たくさんのご応募、誠にありがとうございました。
また、発送の方も、すべて終了しております。
ご不明の方は、申し込み先かホットライン宛にご連絡ください。

○『キャッスルエクセレント』ダブルプレゼントの終了のお知らせ
《キャッスルエクセレント終了認定バッチ》、および、MSX版《キャッススルエクセレント・スーパーヒントブック》プレゼントは、終了いたしました。
たくさんのご応募、誠にありがとうございました。

と、キャンペーン終了のお知らせをいたしました。また、新しいキャンペーンを企画していますので、おたのしみに。ってことです。

『ウィザードリィシナリオ#2』は絶賛発売中です。

PC-88版の一部製品ロットの中に、不都合が発生しました。チェックのミスで、皆様には、ご迷惑をかけたことを、心からお詫びいたします。(まだシナリオ#2ができないよ。)

『MSX版　キャッスルエクセレント・スーパーヒントブック』は、定価480円で好評発売中です。よろしくね。

『ザ・キャッスル』PC-6000版は、発売中ですが、続けて『キャッスルエクセレント』PC-6000版を緊急発売することになりました。PC-6000シリーズをお持ちの方は、お楽しみに。(これで、最後かニャ？)

次の告知はアスキーより発売した『ザ・スクリーマー』PC-9801版をお持ちの方のみ、お読みください。

●PC-9801版『ザ・スクリーマー』をお持ちの方へ

PC-9801版『ザ・スクリーマー』の一部製品ロットの中で、「レベレーション・リング」が見つからない場合があることが判明しました。

このアイテムの効用は、5階から6階へと通じるドアのパスワードのヒントを知るためのものです。このアイテムから得られるヒントは、次の4つです。(最低。書きたくないよう。)

「2ジュウの4カクをかけ」　「ナカのヒダリウエからハジメヨ」
「ヒダリにマワレ」　「4ツのカズのナラビ」

もし、あなたの《ザ・スクリーマー》が「レベレーション・リング」を捜し出せないようでしたら、これらのヒントをもとに、パスワードを推測していただくよう、お願い致します。

一部のユーザーの皆様にご迷惑をおかけしましたことを、深くお詫びいたします。

こういうのって、一等書きずらいんだよね。だって、ストラットフォードさんから出ているPC-88版やアスキーから発売しているX1版では、まったく関係ないんだもん。でもって、まだ解いていない人にとっては、そのまま、ヒントっていうか、答えになっちゃうんだもんね。

PC-9801版を含めて、まだ解いていなかった人、ごめんなさい。

新製品　PC-88VAのソフトウェア対応について

NECより新機種　PC-88VAが、発表されました。ソフトウェア対応が、確認されているものについてのおしらせをいたします。

ボコスカウォーズ	○　V2	エミー2	○　V1
ザ・キャッスル	○　V2	キャッスルエクセレント	○　V2
新ベストナインプロ野球	○　V2	ペンギンくんWARS	○　V2
棋聖	○　V2	ザイロス	○
ウィザードリィシナリオ#1	○　V2	ウィザードリィシナリオ#2	○　V2
扉を開けて	○　V2	スカイスクレーパー	○　V1
テクザー(SR版)	○　V2	キュービーパニック	○　V2
コズミックソルジャー	○　V2	覇邪の封印	○　V2
巨神ゴーグ	未対応	オホーツクに消ゆ	未対応
アリオン	未対応	冒険者達　賢者の遺言	未対応
1942	未対応		

(未対応ものについても、製品版のハードウェアでは、動作する可能性がありますので、チェックしてご案内することがあるかもしれません。)
《V1／V2は各対応モードを表わします。》

う～ん。VAでは、アドベンチャー・ゲームが全滅に近いなぁ？　なんででしょ？悲しーなぁ。

そういえば、この間、ちょうどPC-88VA(AVじゃないんだよ～ん)のお披露目のフェアのNECパソコンカルチャー展で、冒険者達のPart2のこと、盛んに聞いていた人いたけど、どうしてPart2が出ること知ってるの？まあ、マニュアルには、それっぽい事、書いてあったんだけど・・・・・出るのかニャァ？(でも、この間、それっぽい音楽作ってた人がいたニャァ。でも、あんまり先の事、書くの止めよっと。また、デモソフトだけ出てて、製品が出ないなんて、もういやだい。でも、出たら買ってね。絶体に前回を越えた内容になってるからね。)

でも、さすがにPC-88VAは、いいハードウェアですね。ゲームソフトが作りやすそうで。強力なスプライトも搭載したり、凄いゲーム作れそうです。SRの時みたいに、SR専用じゃなくって、VA専用出したいねぇ。とのことです。でも、アスキーの製品って、ノーマルのPC-88から対応してるから好きだって人、多いんですけどね。

PC-88VAやX68000が売れると、コンピュータゲームが変わるんだぞ!売れるといいな!なんてね。ただ、どちらも懐の具合、気にしなきゃならないのが、イマイチなんですよね。

(はっきり言って、わしには買う勇気でないなあ。でもX68000ならば、S-VHSとテンビンにかけるかな？)

あのKGDソフト(『祝　覇邪の封印：MSX／メガROM版』『コズミックソルジャー2 サイキックウォー：早く出してね』)の㈱工画堂スタジオさんからPC-88SR以上（400ライン専用）対応の通信ソフト『PLAY NET(仮称)：定価6,800円』を緊急発売します。

300～2400ボー対応、オートログイン、VT-100のESCシーケンス（いまは亡き、ローグができるわけね）etc。低価格、高機能の通信ソフトです。パッケージは大きいサイズに対抗して、CDジャケットサイズにする予定。この手のソフト大好きの方、お楽しみに。くわしくは、アスキーから発売の《ネットワーカーマガジン(たぶん5月号)》読んでね。(KGDソフトが、出すからってR.P.Gじゃないんだよ。でも、さすがに、工画堂スタジオさんなのだ。たぶん、このソフトのシンボルマークになるだろうバニーちゃんがとっても可愛いんだな。これが。)

PC-9801もってる人がいたら『DISK ASCII／アクティブ　シミュレーションゲーム』がぜったいのおすすめ。《REAL FLYER HAMMER SHIP》の「小神兵」のアニメーション、特に〈跳ぶ〉ところなんか、前傾姿勢になって〈跳ぶ〉んだ。もったいないことに？ FM音源対応で、エディットまでできちゃうんだ。これ一本だけでも、定価5,800円はゼッタイ安い。個人的には《クロンダイクのBタイプ》がいいんですけど。ひさしぶりにのめりこんじゃった!

ということで、久しぶりにMSXマガジンとログインと若干違う内容で、お送りいたしました。

実は、『Z' sSTAFF／Kid』を発売しているツァイトっていうところの『Z' sWORD(ジーズワードって読むんだよ)』っていう、グラフィックワープロを定価58,000円で、新発売するんだ。そのソフト使って文章を組んでたんだけど、なれてくると、エディットなんかしたくなるんだ。それで、仕事がはかどったって訳。まあ、ネタが増えてきたこともあるんだけどね。

(でも、まだいえないあぶないネタばっかり。発売は2ヵ月以内。ユーザーにとっては、1ヵ月以内を新発売という。けだし、名言ですなあ。ハ、ハ、ハ、)

ついでに、日曜日の午前中、ぼけーってテレビ見てたら、『王立宇宙軍／オネアミスの翼』のプロモーションビデオみたいなのが放映されて、そのなかで、前にも書いたけど、ウチの《Thirdy(サーディ)》が急に出てきたんだよね。(ただし3D-キャドっていう、決まる前の名前で紹介されてたけど・・・)ほんと、びっくりした。う～ん、本当に使ってくれてたのね。なんてね、ちょびっと感動してしまった。(じつは、Z' sWORDのガイドブック作ってたとき、そこで使うために、あのデータをもらっちゃったんだよね。いまは、アニメーション効果モードで、飛ばして遊んでるんだ。時間があれば、VF-1バルキリーを飛ばしたいのに。誰か、やりませんか？)

次号は、モアベターよ!あなたもがんばって!(なんのこっちゃ？ぴー)

フレッシュスタートセール

新歩人の情報ターミナル

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

電話受付時間AM9:30▼PM9:00年中無休
全国を完全サポートするウェーブ・アイ

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。

安心のサポート

1. 全品超特価お買得価格にてご奉仕。
2. お支払いは6ヶ月後からでもOK。
3. アフターサービス万全。全品保証書付。
4. 超低金利クレジット。(1〜72回払いOK。)
5. 代金引換システム。(商品引渡時の代金支払いでOK。)
6. ボーナス2回払いOK。(月々のお支払いはなし。)
7. 夏のボーナス一括払いOK!
8. 全国無料配達・配達日指定OK。 日曜・祭日配達可。離島は有料になります。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。

NEC
PC-8801FH

1 88FH お買得基本セット 37%引

PC-8801FH/30(本体特価152,000円)	168,000円
4,050文字CRT	99,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

特価179,000円

8,500円×18回	ボーナス16,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス15,000円×6回
4,700円×48回	ボーナスなし

PC-8801MH

2 88MH お買得基本セット 電話にて

PC-8801MH(本体特価188,000円)	208,000円
4,050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,300円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし



イメージの劇場。

富士通
FM77AV20

3 77AV20-2 お買得基本セット 35%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
ディスケット3.5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

特価179,000円

7,800円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
3,700円×36回	ボーナス14,000円×6回
4,700円×48回	ボーナスなし

FM77AV40

4 77AV40 お買得基本セット 34%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	388,000円

特価255,000円

8,000円×24回	ボーナス25,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス15,500円×6回
4,400円×48回	ボーナス14,000円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし



リアルな音と映像が創造力をかきたてる。

SHARP
X1 turbo Z
パソコンテレビ

5 X1ターボZ 純正基本セット 電話にて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,500円×48回	ボーナス16,000円×8回
5,900円×60回	ボーナスなし

X1 turbo III

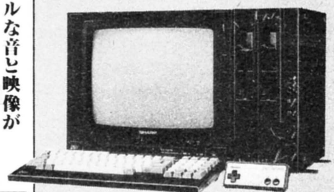
6 X1ターボIII お買得基本セット 電話にて

CZ-870CB	168,000円
TV付4,050文字CRT	109,800円
定価合計	277,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,500円×24回	ボーナス18,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

狙いすまして…遊ハンター



SHARP
パソコンテレビ X1G

7 X1Gモデル10 お買得基本セット 40%引

CZ-820C	69,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	137,600円

特価83,000円

7,500円×12回
4,000円×24回
3,300円×36回

8 X1Gモデル30 お買得基本セット 電話にて

CZ-822CB	118,000円
TV付2,000文字CRT	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

9,300円×18回
7,200円×24回
5,000円×36回
3,900円×48回

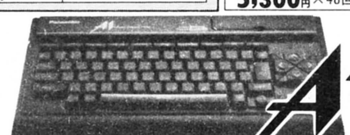


9 SONY HIT BIT 49%引

HB-F500	128,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	195,800円

特価99,800円

9,100円×12回	4,800円×24回	3,300円×36回



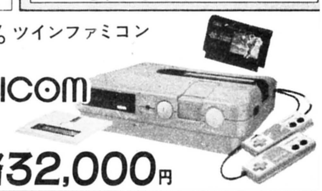
10 National パナソニックMSXパソコンお買得セット A1 39%引

FS-A1	29,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
データレコーダー	12,800円
VC-3011(RGBケーブル)	3,000円
FS-JS220(ジョイパット)	1,500円
定価合計	114,900円

特価69,800円

6,300円×12回	3,300円×24回

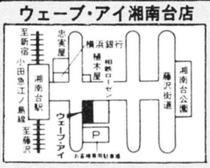
11 シャープ ツインファミコン AN-500
twin FAMICOM



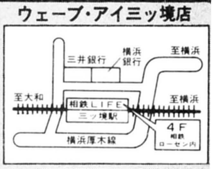
標準価格32,000円

11,100円×3回	5,600円×6回	3,400円×10回

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



● **おハガキでの注文もご利用下さい。**
いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目十一番地一〇号 ウェーブアイ ログイン係

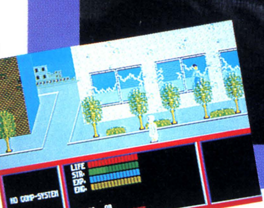
1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当店000467 (株)ウェーブ・アイ

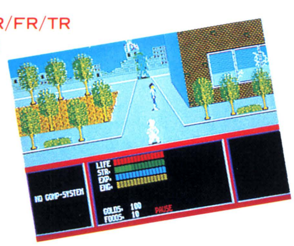


「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。
1999年、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、ガレキの山と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが…。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。
パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。



PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円





ラミア・1999キャンペーン

ラミア・1999作文募集に、多数のご応募をいただきありがとうございました。ハドソンでは、厳正なる審査の上、各賞を決定します。お楽しみに。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営業所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ

LOGiN MAY
昭和62年5月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻　第5号　通巻53号　昭和58年8月3日第三種郵便物認可　ISSN　086-486X

月刊ログイン
株式会社アスキー　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03-486-7111(大代表)　☎03-486-1977(出版営業部ダイヤルイン)　☎03-486-4503(編集部ダイヤルイン)　☎03-486-8086(情報電話)
年ぎめ購読料5,760円(送料込)　振替　東京　4-161144　Printed in Japan　共同印刷　特別定価520円
雑誌09731-05